TIETOKONEPELIEN VUOSIKIRJA

BITTI-kirjat

PELIT 1990

Hinta 42,—

KEVÄT

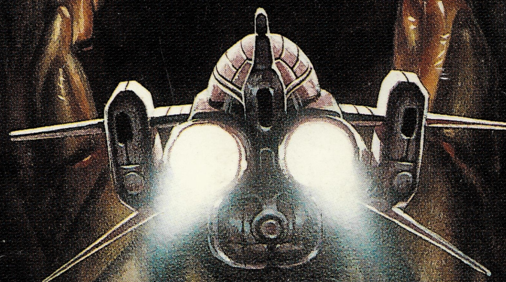
GHOSTBUSTERS, BATMAN, INDY
TAKAAKO KUULUISA NIMI HYVÄN PELIN

UUSILLA AUTOPELEILLÄ BAANOILLE

VAINOHARHOJA TIETOVERKOISSA YMPÄRI MAAILMAA

VOIKO MACILLA PELATA

NOSTALGIAA KUUSNEPALLA



TETRIS, POPULOUS, SIMCITY...
MISSÄ OVAT MUUT OMAT IDEAT

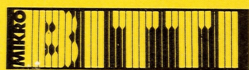
YLI 100 PELIARVOSTELUA
RATKAISUJUTTUJA JA KARTTOJA
KONSOLIARVOSTELUJA
ISO PELIKOPTERI

828 475-90-01



PELIT KEVÄT 1990

Tietokonepelien vuosikirja



-kirjat

Koonneet:
Tuija Linden
Niko Nirvi

Peliarvostelut ja valokuvat:
Pasi Hytönen
Jyrki J. J. Kasvi
Jukka O. Kauppinen
Tuija Linden
Niko Nirvi
Jori Olkkonen
Mauri Pekkinen
Jukka Tapanimäki
Petri Teittinen
Pekka Vainiomäki

Ulkoasu ja piirrokset:
Wallu

Painopaikka:
Forssan Kirjapaino Oy 1990

ISSN 0784-4824

ERIKOISLEHDET OY
TECNOPRESS

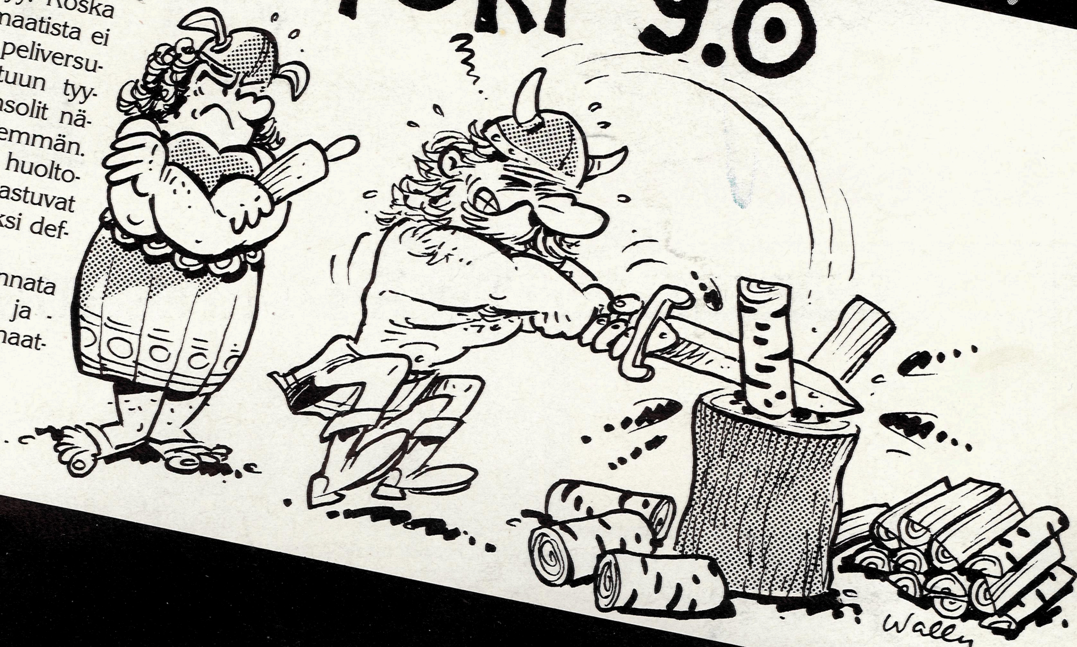


VARPPIFAKTORI 9.0

Vuosikymmenet vaihtuvat mutta Pelikirja pysyy. Koska viime opuksen formaatista ei rutistu, jatkamme peliversumin kartoitusta tuttuun tyyliin, mitä nyt pelikonsolit näkyvät hiukan enemmän. Aluksen kohonneet huoltokustannukset heijastuvat matkan hintaan, onneksi deflektorit torjuivat osan.

Muistakaa nyt suunnata fotonikritiikkiä, -kiitoksia ja juttutoivomuksia koordinaatteihin.

MikroBITTI
Pelikirja
PL 64
00381 HELSINKI



SISÄLTÖ

Lisenssipelit



Riisumme hydrauliikan, lentokoneenohjaimet, suurimman osan väreistä, äänistä sekä nopeudesta ja voila! identtinen kopio on valmis.

KULUTTAJAN UNELMAT?

NIKO NIRVI

"Ole James Bond", tuntuu yrmeä Timothy Dalton kuiskuttelevan korean paketin kannessa. "Ole muodoton vihreä möykky", supisee toinen. Kumpaan osuu oštohimoinen käsi?

Nimiin on aina liittynyt magiaa. Eräissä kulttuureissa uskotaan, että tietämällä toisen henkilön tosinimen saa kyseisen henkilön hallintaansa. Softayhtiötpä ovat keksineet, että antamalla standardikaavalle Nimen kaupankäynti lisääntyy.

Mikä on lisenssipeli?

Lisenssipeli on peli, jossa valmistaja on maksanut enemmän tai vähemmän oikeudesta käyttää tunnettua elokuvaa, henkilöä, kirjaa tahi samansuuntaista ilmiötä pelinsä pohjana. Toinen lisenssipelityyppi ovat kolikkopelikäännökset, jolloin valmistaja joutuu maksamaan oikeudesta kääntää peli.

Lisenssoinnin edut ovat selvät. Kukapa viitsisi pelata vaikka Boring Maze -nimistä peliä, mutta saman idean markkinointi **Moonwalkerina** kohottaa myyntiä huomattavasti. Pelit myös ikäänkuin itse mainostavat itsensä. **Rick Dangerous** tai **Demon's Winter** eivät sisällä samaa kaikupohjaa kuin **Indiana Jones** tai **Advanced Dungeons & Dragons**. Kolikkopelikäännöksissä säästyy myös varsinaiselta pelinsuunnitteluvaiheelta.

Myös haitat ovat selvät. Jotkut yhtiöt haluavat tunkea näppinsä pelinteon joka vaiheeseen. Klassinen esimerkki on Firebirdin **Star Trek**, jossa Paramountin jatkuvat ehtojen asettelut myöhästyttivät peliä jumalattomasti ja kun peli oli valmis, alkoi tappelu pakkauksesta ja manuaaleista.

Lisenssi ei myöskään ole ilmainen. Yhtiöt eivät koskaan julkista lukuja, mutta tuskinpa Ocean **Batmania** vain puhelinsoitolla hankki. Valitettavasti tämä raha on sitten pois esimerkiksi ohjelmoijien palkoista ja muista pelinteon juoksevista kuluista. Ohjelmoijilla ei ole edes aikaa tuhrata kovin kauaa pelin kanssa, jotta tulos olisi markkinoilla niin kauan kun lisenssillä on jotain arvoa.

Koska lisenssipeli on suunniteltu myymään, sen pitää aueta mahdollisimman laajalle yleisölle. Tämä karsii monimutkaisuutta sun muuta pois. Aina löytyy poikkeuksia: Microprosen **Red Storm Rising**, joka pohjautuu Tom Clancyn menestyskirjaan kolmannesta maailmansodasta, on täysiverinen nykyaikainen sukellusvenesimulaattori.

On kuitenkin pakko myöntää, että lisenssipelien taso on huimasti noussut. Oceanin peli saattavat kyllä toistaa vanhoja myyviä kliseitä, mutta ainakin ne on tehty hyvin.

Lisenssien lajit

Ehkä yleisin lisenssimuoto on elokuvan tahi TV-sarjan lainaaminen peliä tukemaan, mutta nämähän on käsitelty perusteellisesti edellisissä Pelikirjoissa. Nyt on nähtävästi sarjakuvasankareiden vuoro. Tenavat, Karvinen, X-miehet ja muut on jo ikuistettu tahi ikuistetaan lähiaikoina. **Defenders of The Earth** onkin sitten oikea jättipotti: Flash

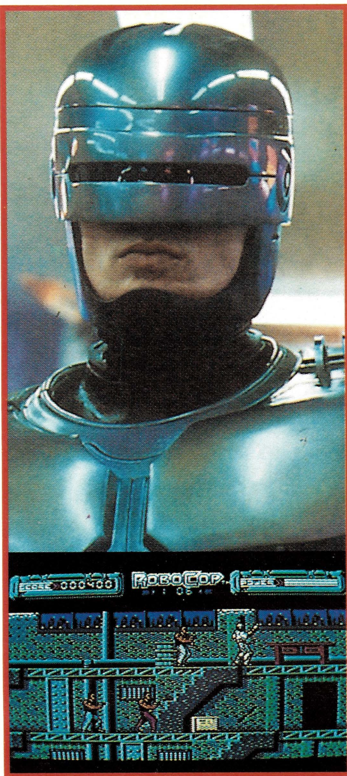
Gordon, Taika-Jim, Lothar ja Mustanaamio samassa pelissä. Tuntuu itseasiassa keskiverto-Mustiksen lukijan toivepeliltä.

Urheilupeleissä on hirveä mania saada joku tunnettu urheilija peliä puffaamaan. Daley Thompson taitaa olla tunnetuin ja ensimmäisessä pelissä tämän yönmusta urheilija olikin valkoinen sprite.

Kolikkopelit ovat toiseksi suosituin lisenssointikohde. Kolikkokoneiden käyttämän massiivisen teknologian simulointi kotikoneilla, varsinkin kahdeksanbittisillä, ei ole helppoa.

Kirjat ovat omituisen eisuosittu aihe. Jotain Kolmea muskettisoturia lukuunottamatta tulee yht'äkkiä mieleen Red Storm Risingin lisäksi vain **Hunt For The Red October**, joka sekin pohjautuu Clancyn hittiin, tosin vaatimattomin tuloksin. Kirjoista puuttuva visuaalinen tekijä ilmeisesti on suurin syy. Tai sitten oletetaan, ettei kukaan enää lue mitään, mikä ei välttämättä ole kaukana totuudesta.

Omituisiin lisensseihin voidaan laskea CRL:n **Bladerunner**, jonka pohjana ei ollut elokuva, vaan Vangelis Papathanassioun soundtrack. Ilmeisesti rahaa säästyi. Myös taannoinen Paul Hardcastlen hitti Nineteen käännettiin peliksi nimellä **19 part 1:The Training Camp**. Kakkososasta ei sitten koskaan kuulunutkaan mitään.



Poistetaan lähes kaikki muu paitsi sankarin ulkoinen olemus, niin saamme elokuvaa tarkasti seuraavan pelin.

Menneisyyden haamut

Tuttu softafirma Elite taitaa olla ensimmäinen lisenssinkäyttäjä. Peli **Blue Thunder** ei lainannut elokuvasta kuin nimen ja helikopteri-idean, mutta teki rahaa. Myöhempiä nimiä ovat **Fall Guy** ja **Airwolf**. Näissäkin yhteydet alkuperään olivat lähinnä viitteellisiä.

Activisionin **Ghostbusters** löi lopullisesti läpi lisenssi-idean ja on myynyt eri formaateissa noin kaksi miljoonaa kappaletta. Jatkossa ilmestyi nopeasti tunnettuihin nimiin perustuvia pelejä. Välillä koko lisenssi-innostus kohosi naurettaviin korkeuksiin: Gremlin julkaisi kalastuspelin tunnetun kalastajamestarin nimellä (ei kuitenkaan niin tunnetun että sen muistaisin), joka oli täsmälleen yhtä kiehtovaa kuin oikeakin kalastus: valovuosi odottelua ja sitten hetki tekemistä.

Noloihin floppeihin kuuluu U.S. Goldin **Word Cup Carnival**. Upeat pakkaukset olivat valmiina, massiivinen markkinakoneisto oli käynnistetty ja hyrräsi täydellä teholla, kun kävikin ilmi ettei peli valmistu ennen kun jalkapallokisat ovat jo ohi. Hätäratkaisuna yhtiö osti Arcticin hirveä jalkapallopelin, teki pari kosmeettista muutosta ja pokkana työnsi sen markkinoille. Alkumyyntihuipun jälkeen peli upposi jälkeä jättämättä, niinkuin oikein olikin.

Tällä hetkellä voidaan kuitenkin sanoa, että lisenssipelien kulta-aika alkaa olla takanapäin. **Robocop** tosin pysyi listaykkösenä yhdeksän kuukautta ja muutenin lisenssipelit myyvät hyvin, mutta tuoreiden markkinakatsausten mukaan ollaan siirtymässä niinsanottuihin "aikuisempiin" peleihin, eli simuihin, rooli ja seikkailupeleihin sun semmoisiin.

Teknisiä ongelmia

Kolikkopelien kääntäminen kotimikroihin ei ole mikään helppo juttu. Nykyaikainen peliautomaatti sisältää sen verran paljon erikoispiirejä grafiikan ja äänen käsittelyyn, että ohjelmoija saa olla aika orava selvitäkseen. Varsinkin kahdeksanbittiset koneet ovat ongelma.

16-bittiset helpottivat tilannetta jonkun verran. Nykyään esimerkiksi kolikkopelin grafiikka imetään kolikkopelistä, käsitellään piirrosohjelmalla ja mätetään ST/Amigaan. Muistirajoitusten vuoksi usein vähennetään animaatiotiheyttä (Strider) tahi pienennetään kokoa (Chase HQ). ääniefektisamplet myös ympätään mukaan samalla tekniikalla.

Erittäin hyvin onnistuneista kolikkokäännöksistä voidaan mainita Oceanin **New Zealand Story** ja **Rainbow Islands**, Firebirdin **Bubble Bobblesta** puhumattakaan. Näissä peleissä etuna on se, etteivät alkuperäiset automaatit sisältäneet mitään huimaavaa teknologiaa. Sen sijaan megagrafiikkaan ja hydraulisiin tuoleihin perustuvat peli, kuten **Afterburner** ja **Space Harrier**, paljastavat kotiversioina köykäisyytensä.

Kolikkopelikäännösten suosiota varmasti lisäsi U.S. Goldin **Outrunin** hillitön myynti, vaikka varsinkin kasibittiversiot olivat kököhköjä eikä 16-biteissäkään päästy originaalin tasolle. Mielenkiintoisesti myös **Turbo Outrun** myi todella paljon. Tosin tasokin oli parantunut.

Kolikkopeleissä on myös niinsanottu ohjausongelma. Missä joku **Hard Drivin'** on upea peli kun kaapissa on oikean auton hallintalaitteet, on pelkkää tuskaa kun ne korvataan ilotikulla. Tämä on autopelien yleinen ongelma. Myös lukuisten hyppy-/hyperpommi/yliavaruusnappien emulointi ilotikulla on joskus ongelmallista. Hyvin onnistuneesta ratkaisusta kelvatkoon esimerkiksi 16-bittiset **Star Warsit**. Kolikkokoneen upea ohjaussauva on ylivoimainen, mutta hiiri toimii yhtä hyvin (paitsi esteettisesti).

Liikkuvan kuvan sielu

Kun lisenssipelin pohjana on elokuva, TV-sarja, sarjakuva tai kirja, törmätään aivan toisiin kuin teknisiin ongelmiin. Miten tietokoneen pieneen muistiin vangitaan elokuvan ydin? Mikä itseasiassa ON elokuvan ydin? Käytännössä siksi kelpaa hyvin mieleenjäänyt kohtaus elokuvasta tahi yleisen idean liberaali käännös.

Oceanin toimiva ratkaisu on niputtaa joukko erilaisia pelejä elokuvan ydinkohtiin pohjautuvia pelejä yhteen pakettiin, jolla saadaan eräänlainen illuusio juonen noudattelusta. Mitäpä siitä, että ne yleensä kierrättävät vanhoja kliseitä? Joskus lisenssi iskee täysin harhaan: **Platoonin** sodanvastainen sanoma muuttui hilpeäksi keltanaamojen lahtaukseksi. Sen sijaan myös Vietnamiin perustuva ei-lisenssi **Lost Patrol** on varsin hyvin onnistunut vangitsemaan tämän epätoivoisen sodan luonteen.

Elokuvapelien julkaisussa vaaditaan tarkkaa ajoitusta. Pelin pitää ilmestyä silloin kun elokuvakin on pinnalla, tahi isku vaimenee pahasti. Kukapa tällä hetkellä ostaisi Love Storyyn pohjautuvaa peliä? Nokkeliin temppuihin kuuluu muunmuassa pelin mainostaminen myyntivideon alussa. Tällä keinolla myytiin **The Running Mania** ja **Robocopia**.

Lisenssinomistajilla saattaa myös olla oma käsityksensä mitä sankarille saa tapahtua. Miten tehdä esimerkiksi Rambosta peli, jos Rambo ei saa kuolla? Tämä ongelma oli polttava **Star Trek: The Rebel Universessä**.

Lukuunottamatta harvoja poikkeuksia esikuvapohjaiset lisenssipelit tarjoavat kuitenkin erään "edun": ei tarvitse pelätä saavansa ties mimmoista omituista vaikeaa peliä, paketista paljastuu joko pomppimista & keräämistä tahi hilpeää ammuskelua. Kelpaa siinä kellistyä omaan koloon pelistä nauttimaan.

PELIAREENAN UUDET KUNINKAAT?

Jo puolessa vuodessa ehtii ennen niin stabiilin tuntuinen pelimaailma muuttua paljon. Mutta miten?

NIKO NIRVI

Kun tietokonemaailma oli vielä hetki sitten hiljainen ja rauhallinen, puhalsi muutoksen puhuri sitäkin suuremmalla voimalla. Niin PC-koneet kuin erilaiset pelikonsolit tunkevat voimalla pelikoneiden balanssia heiluttamaan.

Maailma muuttuu, Eskoseni

Mestaruusottelu ST-Amiga jatkuu ja on varsin tarkkaan tasapelin paikkeilla. Amiga-versiot peleistä ilmaantuvat yhä useammin ja useammin samaan aikaan kuin ST-veljensä, ja vieläpä jonkin verran Amigan potentiaalia hyödyntävinä. Atari vastaisku eli STE-malli on alkanut kerätä sekin jonkin verran tukea. STE tosin oli pikku pettymys: pelikoneena sen ominaisuudet vielä jäävät Amigasta jälkeen.

Mutta ST:n ja Amigan tapellessa selustassa rytisee. Kuuskasinollanollanollien tukehtuessa keskinäiseen kahinaan vanha kunnon PC käänsi pelikäyränsä nousuun. Varsinkin aikuisemmalle pelaajalle alkaa PC olla paras pelikone. Tosin vaadittava kokoonpano on luokkaa 386 VGA-näytöllä ja Ad Lib/Roland-äänikortilla, joten muutama kymppitonni vaihtaa omistajaa. PC-vallankumous on lähtöisin Yhdysvalloista, jossa tämä kuivana businesskoneena pidetty arkkivaari on nyt lähes ainoa softankehityskone.

PC:n nousuun johtavat syyt ovat selvät. Kasibittimarkkinat tippuvat nopeammin ja nopeammin. Amerikan Yhdysvalloissa matolaatikko nimeltään Nintendo kuivatti kuusnelosen markkinat siinä määrin, että kone on käytännöllisesti katsoen kuollut. ST on aina ollut melkein olemattomassa asemassa, ja Amigan pelikehittelyn tappoi aktiivinen piratismi.

Suomessa muuten konetilanne on likimäärin seuraava. Yli 50 prosenttia omistaa C-64:n tahi 128:n, noin 30 prosenttia Amigan, 10 plus miinus muutama prosentti pelaa ST:lla tahi PC:lla ja pyöristysprosentit menevät MSX/Amstrad-linjalle.

Matolaatikkojen ihmeellinen maailma

Tiuhasta vastustuksesta huolimatta konsolit etenevät kuin tuurijuoppo Alkon varastossa. Nintendoa väitetään Suomessa olevan parikymmentä tuhatta, Segaakin muutama tuhat. Ilmeisesti konsoli tavoittaa tehokkaasti alle kymmenen ikäiset ja toisaalta taas varsinaisia tietokoneita vieroksuvat aikuiset.

Nintendoa on kuulemma Japanissa kotitalouksissa enemmän kuin videonauhureita, ja kuten tunnettua, yli kolmannes jenkkikotitalouksista myös pelaa Mario-konetta illan hämyssä.

Mutta tekniikka kehittyy. Nintendon Gameboy mustavalkoisine nestekidenäyttöineen oli ensimmäinen kunnon kädessäpidettävä pelikone, Atarin taskuamiga eli Lynx myytiin hetkessä loppuun kun se vähän ennen joulua jenkeissä saatiin ulos (tosin ei niitä massiivista erääkään tehty). Lynx tulee Suomeenkin ilmeisesti jo ennen kesää. Gameboyta ei aikoihin näy, ja sen väriversiota eli Gameboy II:sta joudutaan odottamaan ikuisuuksia. Sensijaan taskuversio PC-Enginestä on Jenkeissäkin jo julkistettu, ja huhut kertovat Segan työntävän näppinsä taskumalleihin.

Uusia konsoleita jytisee Japanista. 16-bittinen Sega on jo myynnissä, PC-Enginestä tulee lievästi ja huimasti parannetut versiot ja ihmekone FM Towns on Amigaan verrattuna kuin Amiga kuusneloseen. Tietysti Nipponin uutuuksia ei Segaa lukuunottamatta tulla vuosiin Japanin ulkopuolella näkemään.

Eurooppalaisista konsoleista tämä surullisenkuuluisa Konix ei vieläkään ole nähnyt päivänvaloa. Sen sijaan toukokuussa pitäisi julkista Amigan konsoliversio (ei näppistä, mutta CD-ROM) European Computer Trade Showssa.

Pelejä

Tietokonepelit alkavat selvästi erottua kahdeksi suureksi ja pariksi pieneksi ryhmäksi.

Lisenssipelit on suunnattu nopeaan rahastukseen lähinnä selkäytimellään pelaavien päänmenoksi. Erilaisia lisenssipelejä ilmestyi taas iso liuta. Onneksi isot firmat näyttävät tehneen jonkinlaisen periaatepäätöksen 'laatu korvaa määrän', sillä tosi epäonnistuneita pelejä ei **Moonwalkerin** lisäksi juuri julkaistu. Suurimpia hittejä olivat Oceanin batkuumeella ratsastanut **Batman** ja suurhitti **Turbo Outrun**. Ilahduttavasti erinomainen **Rainbow Islands** ilmestyy Oceanin julkaisemana.

Harmaata aivomassaa rasittavien pelien osuus on jatkuvasti kasvamassa vanhenevan pelaajasukupolven myötä. Sierran pelit ovat uskomattoman suosittuja, jopa Suomessa. Aikuispelien suurhittejä olivat muun muassa kaupunkisimulaattori **Simcity** (Infogrames) ja Microprosen uudet simulaattorit. Oceankin astui aikuispelien aikakauteen **F-29 Retaliatorilla**, jonka ennakkoarvostelut ovat harvinaisen myönteisiä. Roolipeleistä mainittavin kuuluivat **Champions of Krynn** ja Dungeon Masterin vihdoinkin ilmestynyt upea jatko, **Chaos Strikes Back**. SSI:n ja U.S. Goldin AD&D-sarja onkin nopeasti noussut todella suosituksi. Muista peleistä kannattaa mainita tietokonegrafiikan huipputeos **Shadow of the Beast** (Psygnosis).

Autopelit olivat tämän puolivuotisjakson suuri muoti-ilmiö. Lajin parhaimmaksi kohosi vanhan veteraanin Geoff Crammondin **Stunt Car Racer**. Hewsonin pihdatessa Moonfallia jää Suomen käteen erittäin myönteistä huomiota herättänyt Tetris-variantti **Coloris** (Avesoft).

Ilmiselvästi tietokonepelien ihmeellinen maailma on kuitenkin muuttumassa. Voipa jopa olla, että muutaman vuoden sisällä pelikonsolit dominoivat pelimaailmaa, kotitietokoneiden ollessa samassa asemassa kuin Atari 2600 tai Colecovision nykyään. Ken elää, hän näkee.

Vuodenvaihteen suma

AUTOPELIEN ELIITTIÄ

Autopeleistä pitävänä oli mukavaa katsoa saldoa vuodenvaihteen jälkeen. Toistakymmentä autopeliä oli ilmaantunut myyntiin, monet niistä perustuivat johonkin kuuluisaan kolikkopeliin, joten niiden saattoi odottaa olevan hyviä. Olin pelaillut paria peliä jo pelihalleissa, ja tiesin, mitkä olivat omat suosikkini. Mutta kuinkas kävikään, kun olin hiki päässä kahlannut pelit läpi? Lue ja hämmästele!

Vuodenvaihde oli autopeleistä kiinnostuneiden kulta-aikaa. Lähes jokainen suuri ohjelmatalo toi markkinoille jotain 'uutta ja hienoa' himoajajille. Erotellaanpa jyvät akanoista ja kunnon pelit markkinoinnin höyryistä.

PETRI TEITTINEN

Kovat kolikkopelit

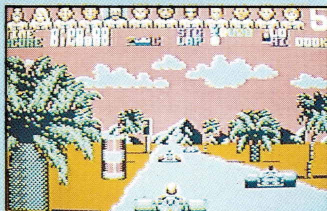
Joulun kovimmat nimet olivat ilman muuta **Powerdrift** ja **Hard Drivin'**. Segan Powerdrift oli jo kuukausia sekoittanut ihmisten päitä lukuisissa pelihalleissa ympäri maailmaa.

Molemmissa kolikkopeleissä oli sisuksissa rankemmat laitteet kuin yhdessäkään nykyisessä kotimikrossa. Olikin siis syytä epäillä kotikoneversioiden toimivuutta. Ensimmäiset huhut olivat kuitenkin lupaavia. Powerdriftiä alkoi ohjelmoida mies, jonka edellinen peli oli Super Hang-On, erinomainen moottoripyöräpeli. Hard Drivin' taas annettiin saksalaiselle Jurgen Friedrichille, jonka aikaisempiin meriitteihin kuului mm. Star Warsin 16-bittisversiot. Ja sitten koitti joulu.

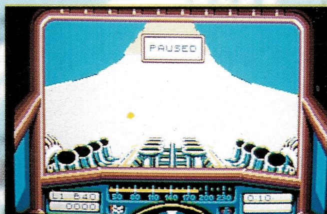
Valtaa ja voimaa

Powerdriftissä ajetaan matalalla rantakirppumaisella autolla ympäri mitä mielikuvituksellisempia ratoja. Pelasin Puuhamaassa (!) pystyversiota ja sen vauhti ja keinotekoinen kolmiulotteisuus pistivät miehen kuin miehen vaappumaan pelin edessä kuin humalaisen. Kuvittelin kaiholla, millainen mahtaisi olla hydrauliikalla varustettu edestakaisin ja sinne sun tänne pyörivä ja nykivä hökötys.

Powerdrift jakaantuu viiteen divisioonaan, joissa on jokaisessa viisi rataa. Pelaaja saa itse valita itselleen hahmon autoon ja divisioonan, mistä aloittaa. Tavoitteena on tulla jokaisessa kisassa kolmen parhaan joukkoon, että pääsee jatkoon.



Ohjelmoijan suuruudenhulluus tappoi 16-bittiset versiot, mutta C-64:n Powerdirft on jo suht' hyvä peli.



Paras valinta Amigan ja ST:n omistajille: Stunt Car Racer.



Ehdottomasti paras vuodenvaihteen autopeli on Indianapolis 500. Vuoden 1989 parhaimpia pelejä.

Hyi hyi 16-bittinen!

Powerdriftin ohjelmoija ZZKJ on tehnyt hienoa työtä grafiikan ja äänen suhteen. Grafiikka näyttää lähes identtiseltä kolikkopeliin verrattuna, musiikki on kivaa ja äänitehosteet digitoituja.

Mutta se pelattavuus. Niin kauan kuin rata on suora, eikä ruudulla näy muita autoja, pysyy peli hanskassa. Mutta auta armias kun ruudulle tulee nykimään muita kilpailijoita tai rata alkaa kiemurrella powerdriftmäisesti: ruudunpäivitys hidastuu anteeksiantamattomalle tasolle.

Pahimmillaan pelattavuus on muutamilla radoilla, joilla on jatkuvasti nousuja, laskuja ja mutkia joka suuntaan. Pelaaja-parka on aivan hukassa. Esimerkiksi S-mutkat menevät läpi kahdella nopella nykäyksellä ilman että pelaajalla on liiemmin edes aavistusta siitä, mitä on tapahtunut. Kymmeniä kertoja käy niin, että pelaajan auto pyörii ja paukkuu jossain ryteikössä ja muut kilpailijat suhistavat sikana ohi, eikä pelaajalla ole mitään hajuakaan siitä, miksi näin kävi.

Amigan ja ST:n Powerdriftit ovat lähes identtisiä. ST ei pysty aivan samanlaiseen suoritukseen äänissä, mutta pelattavuus on aivan yhtä kaamea.

Vanhus yllättää

C-64:n Powerdrift onkin sitten aivan eri asia. Ohjelmoija ei ole edes yrittänyt siirtää kolikkopelin grafiikkaa tai ääniä peliin, vaan on luonut omansa. Ja se toimii.

Miinuksia pelistä toki löytyy, kuten värit ovat omituisen haaleat, alkutasot ovat liian helppoja ja loput liian vaikeita ja rata on koostettu lohkoista, mikä pistää ilkeästi silmään. Lohkoisuuden takia myöskään radat ja maisemat eivät ole läheskään niin monipuolisia kuin esikuvassaan. Pelattavuutta C-64:n Powerdriftistä löytyy kuitenkin enemmän kuin 16-bittisistä isoveljistään yhteensä.

C-64:n Powerdrift on siis käännöksistä paras. Mutta vaikka rutkasti haukuinkin 16-bittisiä versioita, on niissäkin jokin oma viehätyksensä. Vaikka pelattavuus karmii selkäpiitä, tuli sitä silti pelattua silloin tällöin iltojen iloksi. Kannattaa siis kokeilla ennenkuin ostaa.

Kovaa Ajoa

Atarin Hard Drivin' sai alkunsa aikoja sitten, kun ryhmä ohjelmoijia päätti tehdä autonajosimulaattorin autokoulujen käyttöön. Projekti romutettiin myöhemmin, mutta suuri määrä lähdekoodia ja projektia varten suunnitellut erikoisprosessorit olivat olemassa. Autosimulaattoria valmistanutta firmaa rahoitta-

nut Atari keksi, että niissäpä onkin oivat ainekset erinomaista kolikkopeliä varten.

Lopputulos: iso kaappi, jossa kuski istuu, iso monitori ja upeimmat 3-D-vektorigrafiikat mitä koskaan on nähty missään pelissä. Pari kappaletta vektorigrafiikan piirtoon erikoistuneita prosessoreita huolehtii siitä, että näyttöä päivitetään ripeästi. äänitehosteet ovat digitoituja ja jopa ratti käyttäytyy siten kuin oikeassa autossa. Rajussa mutkassa ratti pentele pistää vastaan!

Huhu kertoo, että pelkästään ratin liikkeitä tutkimassa ja kontrolloimassa on 68000-prosessori, samanlainen kuin se, joka antaa Amigalle puhtia.

Hard Drivin'issa pelaaja valitsee käsi- tai automaattivaihteet ja hurauttaa baanalle. Ensimmäisen suoran päässä tie jakaantuu kahtia: vauhtiradaksi ja stunttiradaksi. Vauhtirata ei sisällä mitään erikoista, onpahan vain pitkiä suoria ja kiperiä kurveja. Stunttirata onkin sitten tosimiesten rata. Rankkoja hyppyjä ja tiputuksia, ja kaiken kukkurana 360 asteen looppi, johon täytyy mennä tarpeeksi kovaa ettei putoa kiemuran yläosasta pois.

Molemmissa radoissa kamppaillaan vain aikarajaa vastaan. Jos aika loppuu, loppuu myös peli. Jos peli menee todella hyvin, pääsee pelaaja mittelemään taitojaan Phantom-kuskia vastaan. Silloin radalla ei ole kuin nämä kaksi autoa. Jos pelaaja voittaa, joutuu hän uuteen kisaan uutta Phantom-kuskia vastaan, joka ajaa nyt samalla tavalla kuin pelaaja ajoi edellisen kisansa edellistä Phantom-kuskia vastaan.

Yksinkertaisesti: pelaaja ajaa toisen kisansa itseään vastaan. Kun lopulta pelaaja häviää, loppuu peli.

Mutta se käännös...

Amigan Hard Drivin'in ruudunpäivitys on hidasta. Suorilla, kun pelillä ei ole paljoa piirrettävänään, ruudunpäivitys on huomattavasti nopeampaa kuin esim. stunttiradan loopissa, jossa piirtämistä on todella paljon.

Lisäksi pelattavuus on todella surkea. Joystickilla pelaaminen on toivotonta: jos haluaa auton kääntyvän oikealle, vääntää tietysti tikkua oikealle. Mitään ei tapahdu. Pelaaja jatkaa tietysti tikun vääntämistä, kunnes jotain tapahtuu. Ja sitten kun auto alkaa kääntyä, niin se kääntyy sitten vaan! Hiirellä pelaaminen on sentään hieman helpompaa, muttei sitäkään voi luokitella ryhmään 'lempipariajanviettotapani'.

Kaiken kukkuraksi Domark aikoo hyvin pian julkaista lisäratoja Hard Drivin'iin. En ymmärrä mitä hyötyä tai hupia siitä on, kun ruudunpäivitys ja pelattavuus ovat aivan surkeita.

Kuitenkin, kaikista vioistaan ja bugeistaan (niitä on muuten paljon!) huolimatta Hard Drivin' sisältää Powerdriftin tapaan 'jotain', minkä ansiosta sitä voi pelata rouhimatta hampaitaan muruiksi.

Eri koneiden versioista sen verran, että ST:n HD on ehkä jopa hitaampi kuin Amigan, ja kaikkihan tietävät miten 'hyvä' C-64 on touhuamaan vektorigrafiikan parissa. Paras versio löytyykin PC:stä, JOS pöydälläsi muhii supernopea PC/AT. Hitaammissa PC-koneissa HD ei liiemmin ylpeile nopeudellaan edes Amigan ja ST:n rinnalla.

Yllättäjät ja rimanalittajat

Takaa-ajoa ja pellin rytinää

Chase HQ, joka jossain päin maailmaa valittiin jopa vuoden 1989 kolikkopeliksi, sai aivan kohtuulliset kotikonekäännökset. Pelissä pelaaja ohjaa poliisiautoa, jonka tehtävänä on ottaa kiinni hurjasti urheiluautolla pakenevat rikolliset.

Ensiksi pitää selvittää kymmeniä kilometrejä maantietä väistellen muuta liikennettä ja ajaen silti niin kovaa kuin pääsee. Kun rikollisten auto saadaan näkyviin, saa pelaaja hieman lisäaikaa. Rikolliset pysäytetään törmäämällä heidän autoonsa toistakymmentä kertaa. Vihulaiset saa pysäytettyä nopeammin, jos onnistuu runttaamaan sivusta. Paras tapa romuttaa heidän autonsa on hypätä hyppyristä niskaan, mutta se on äärimmäisen vaikeaa.

Ruudun yläreunassa tikittää koko ajan aikalaskuri, jonka päästyä nollaan on peli ohi. Jos aikaa on jäljellä vielä kun rikolliset on saatu kiinni, saa jäljelle jääneestä ajasta bonuspisteitä.

Amigan ja Atari ST:n Chase HQ:t on ohjelmoinut syvästi inhoamani Teque, joka on suureksi yllätyksekseni saanut aikaan aivan siedettävää jälkeä. Grafiikka ei edes tavoittele kolikkopeliä, kuten eivät äänetkään, mutta pelattavuus on kohdallaan. Lopputulos on kuitenkin jostain syystä mitäänsanomattoman keskinkertainen. Ei mitään uutta auringon alla, voidaan hyvällä syyllä sanoa.

C-64:n Chase HQ ei myöskään ole kovin onnistunut. Vertailussa se häviää joka suhteessa 16-bittisille Jahtipeleille.

Kirjoitusvihre pelihallista ilman kolmiulotteisuutta

Continental Circus, jonka nimi pelihalleissa on Continental Circuit, on myös samaisen Tequen kääntämä. Onnekseen pojat eivät ole edes yrittäneet kääntää kolikkopeliä suoraan, sillä kolikkopelissä pelaajan silmien eteen pistetään eräänlaiset lasit, jotta pelistä tulisi kolmiulotteinen. Sen verran mitä minä olen peliä pelihallissa pelaillut, ei sen kolmiulotteisuus toimi alkuunkaan.

Kuitenkin, CC:n heikkous on sama kuin Chase HQ:n: pelattavuus on aivan OK, mutta peli ei kertakaikkiaan säväytä.

Turbo eteen ja sama peli myyntiin

Turbo OutRunia ei suinkaan saa unohtaa listasta. Jatko-osana yhdelle kaikkien aikojen suosituimmalle kolikkopelille OutRunille, sen suosio oli taattu jo ennenkuin kotikoneversiot tulivat myyntiin. Sega keräsi lasten rahat pois aika nokkelasti, kun ottaa huomioon että uudessa pelissä ei ollut mitään mullistavaa.

Amigan ja ST:n Turbo OutRunit käänsi Probe, joka sai aikaan hirvittävää sörsseliä OutRunista. Näyttää siltä, että pojat eivät opi virheistään, sillä vaikka grafiikat ja äänet ovat kunnossa, on ruudunpäivitys kaamean nyppivää ja pelattavuus huono. Siitä huolimatta peliä on myyty aika huimasti.

Vanhan uskollisen 8-bittisen C-64:n omistajat voivatkin nyt hymyillä maireasti, sillä heidän koneensa Turbo OutRun on kevyesti paras kaikista kotikone-OutRuneista. C-64:stä on puristettu todella uskomattomat grafiikat esiin ja äänetkin ovat yli C-64:n keskitason. Ulkokuoren lisäksi pelattavuus on hiottu todella viimeisen päälle ja C-64:n Turbo OutRun onkin koneen parhaita autopelejä kautta aikojen.

Vanha peli uusissa kuorissa

Kick Offilla menestynyt Anco päätti herättää henkiin Super Sprintin, nyt nimellä **Rally Cross Challenge**. Jopa neljä pelaajaa voi pelata yhtä aikaa, kaksi joystickeillä ja kaksi näppäimistöltä.

Peli on tungettu täyteen mukavia pikku ominaisuuksia: kymmeniä ratoja, yökisat (valokeilat näyttävät tosi hienoilta), pientä ja siistiä animaatiota radan reunuksilla, mahdollisuuksia virittää autoja ja paljon muuta. Visuaalinen puoli on kunnossa, autot, radat ja maisemat on piirretty todella hienosti. äänipuolelta ei löydy kylläkään paljon muuta kuin autojen pärinä.

Pelattavuuteen voi vaikuttaa, sillä jokaisella pelaajalla on valittavana kolmesta eri kontrollimetodista. Yhdessä metodissa tulitusnappula jarruttaa ja kaasu on muuten koko ajan pohjassa. Toisessa metodissa nappula taas kaasuttaa ja napista irtipäästö aiheuttaa jarrutuksen.

Vaikka kaikki vaikuttaakin ulospäin onnistuneelta, on ohjelmassa kuitenkin ärsyttä-

viä bugeja ja omituisuuksia, jotka tipauttavat sen kärkikastista. Kannattaa kokeilla ennenkuin latoo markat tiskiin.

Pohjasakkaa

Artronic on sangen outo lintu pelimarkkinoilla, mutta sekin pyrkii ilmeisesti keräämään ainakin joidenkin onnettomien autopelihullujen rahat **Fast Lanella**. Alku tuntuu toki lupaavalta, autoa voi virittää aika hurjasti, äänet ja grafiikat ovat ihan nättejä. Vasta siinä vaiheessa kun pelaaja todella istuu ratin taakse ja alkaa ajaa, paljastuu pelin todellinen karva.

Fast Lane on ällistyttävän epäpelattava ja -miellyttävä peli. Välttäkää kuin ruttoa.

Falcon tien päällä

Spectrum Holobyten **Vette** on autopelifanaatikon toiveuni, ainakin aluksi. Falconista tuttua vektorigrafiikkaa yhdistettynä autopeliin, huh huh!

Pelaaja valitsee yhden neljästä Corvetesta ja lähtee ottamaan kisaa eurooppalaisten urheiluautojen kanssa pitkin San Fransiscoa. Kaikki on kuvattu 3-D-vektorigrafiikalla ja pelaaja saa valita millaisesta kulmasta hän peliä pelaa. Erilaisia näkökulmia on lähes loputtomiin, mutta sellaisia, joista peliä voi todella pelata, on vain muutamia.

Hyvä pelattavuus ja kauniit vektorigrafiikat antavat pelille hyvän pohjan, mutta tunnin pelin jälkeen paljastuukin, miten pinnallinen peli Vette oikeasti on. Se on loppujen lopuksi vain kivalla grafiikalla paranneltu OutRun, eikä edes kovin ihmeellinen sellainen. Vaikeustasot on säädetty aivan metsään: helpoin taso on aivan liian helppo, mutta jo seuraava taso on ylettömän vaikea.

Huimia hyppyjä ja kovaa menoa

Vuodenvaihteen yllättäjä on MicroProsen **Stunt Car Racer**. Ohjelman on suunnitellut ja koodannut Geoff Crammond, joka antoi autopelaavalle maailmalle sellaisen helmen kuin Revs+, ja älypelejä harrastaville sellaisen kuin Sentinel. Onko siis sittenkään ihme, että SCR on erinomainen peli?

Pelaaja ajaa kilpaa huippuviritetyllä kilpurilla ja aloittaa divisioonasta 4. Jokaisessa divarissa on neljä rataa ja radat vaikeutuvat mitä korkeammassa divarissa ajetaan. Radat on esitetty täytetyllä vektorigrafiikalla ja vieläpä aika nopealla sellaisella.

Kisat ajetaan maanpinnasta nostetulla radalla, joka kiemurtelee hurjasti. Nämä eivät ole mitään Formula-1-ratoja, vaan stunttiratoja, jossa autot suorittavat mitä mahtavampia hyppyjä ja repivimpiä kurveja. Esimerkiksi Ski-jump-rata koostuu muutamasta pikku hyppyristä, laskusta ja noususta, mutta radan kohokohta on valtava vauhdinottoluiska, jonka kärjessä autolla on oltava vauhtia noin 220 km/h. Jos vauhtia ei ole tarpeeksi tömähtää auto nokka edellä tasaiseen kohtaan, eikä suinkaan tarkoitetulle alastuloluiskalle. Yli 200 km/h nokkakolari ei suinkaan tee hyvää auton rakenteelle, saati kuskin.

Pelistä löytyy ratojen harjoittelumahdollisuus, ja kun kuski tuntee olevansa tarpeeksi taitava, voi hän osallistua kisaan. Jokainen kisa ajetaan mies miestä tai naista vastaan ja voitosta saa kolme pistettä. Myös nopeimmasta kierroksesta saa pisteitä. Kun divisioonan kaikki kuskit ovat ajaneet toisiaan vastaan, katsotaan pisteiden perusteella ken saa ylennyksen seuraavaan divariin.

Amigan ja ST:n versiot ovat lähes identtisiä joka suhteessa. C-64:n SCR on hämmentävän hyvä, sillä vektorit liikkuvat todella nopsasti C-64:n kapasiteetin huomioon ottaen. Nopeissa PC-koneissa SCR:n ruudunpäivitys on todella nopeaa, mutta värien pieni määrä tekee pelistä sekavan.

Porukan paras

Kuin tyhjästä ilmestyi Papyrus Designin **Indianapolis 500**. Julkaisija Electronic Arts ei pitänyt pelistä mitään ennakkokohua, joten se tuli kuin salama kirkkaalta taivaalta. Ja millainen salama! Hitaassakin PC:ssä nopeat vektorigrafiikat, uskomaton pelattavuus ja syvyyttä vaikka toisille jakaa.

Indy 500 on Amerikassa ajettava 500 mailin kisa, joka kestää todella kauan (500 mailia = noin 850 kilometriä). Pelissä voi valita lyhyempiäkin kisoja, mutta täydet 500 mailia on todellinen kuninkuuskisa, johon minäkään en ole vielä uskaltanut osallistua.

Ensimmäiseksi pelaajan pitää valita minkä tallin autolla hän ajaa. Sitten alkaa armoton säätäminen. Tankkiin 10 gallonaa bensaa ja radalle. Muutama kierros ja varikolle tutkimaan renkaiden lämpötiloja, siivekkeiden asentoja, renkaiden kovuuksia ja jousien säätöjä. Auton virittäminen alkutilasta todelliseen kisakuntoon vie parhaimmillaan tuntikausia, mutta kun auto on kerran saatu säätöihin, voi sen säädöt tallettaa levylle ja ladata taas tarvitessaan. Näin on peliä pelattu jo monta tuntia, eikä olla vielä edes kisaa aloitettu!

Valitettavasti Indy 500 on tällä hetkellä saatavissa vain PC:lle, mutta Electronic Artsin mukaan Amigan ja ST:n versioita suunnitellaan jo.

Tiivistettynä

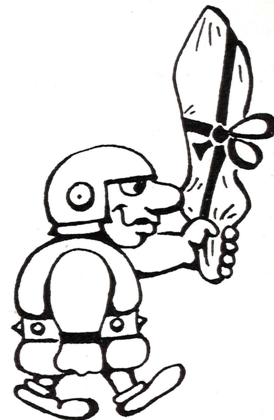
Hard Drivin' ja Powerdrift olivat suuria pettymyksiä, vaikkakin kummallisen kiehtovia. Ryhmän keskikaartiin lukeutuvat Rally Cross Challenge, Fast Lane, Chase HQ, Vette, Turbo OutRun ja Continental Circus. Ehdotonta kärkeä edustavat Stunt Car Racer ja Indianapolis 500. Taulukkoon on koottu pelien yleisarvosanat helpottamaan vertailua.



Turbo OutRunin eri versioista C-64 on kevyesti paras.

	Amiga	ST	C-64	PC
Powerdrift	75	73	79	—
Rally Cross Challenge	78	73	—	—
Fast Lane	67	67	—	—
Chase HQ	80	80	78	—
Turbo OutRun	76	77	88	—
Continental Circus	78	77	74	—
Hard Drivin'	62	61	60	65
Stunt Car Racer	89	90	87	89
Vette	—	—	—	82
Indianapolis 500	—	—	—	96

SUURIN VALIKOIMA! EDULLISIMMAT HINNAT! PELIEN ERIKOISLIIKKEESTÄ!



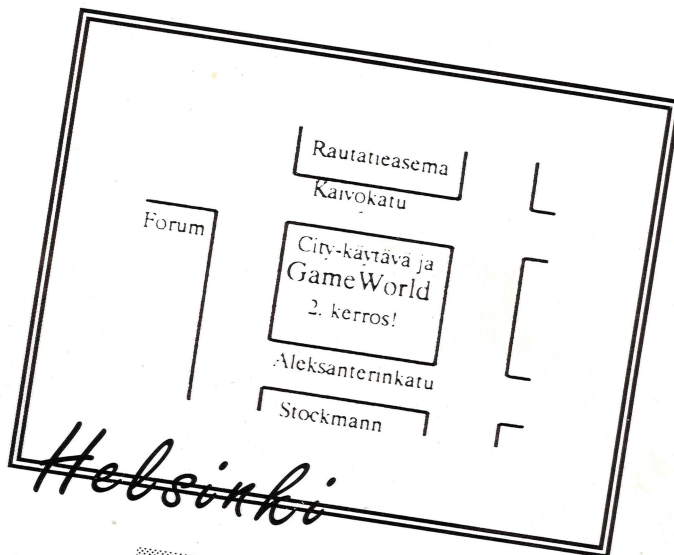
TIETOKONEPELEJÄ!

Meiltä löydät myymälöistä tietokonepelit huomattavasti muita edullisemmin ja valikoimaa on Amigalle, Atarille ST:lle, PC:lle, Commodore-64:lle, Nintendolle, Segalle ja GameBoylle.

Saat meiltä myös hyvän tarjouksen, jos harkitset tietokoneen ostoa.

Myymme pelejä myös postitse ja voit tilata kaikkia markkinoilla olevia tietokonepelejä edulliseen hintaan.

Soita heti tai tule käymään myymälässämme - molemmat myymälämme ovat kaupungin keskustassa - helppo tulla kauempaakin!



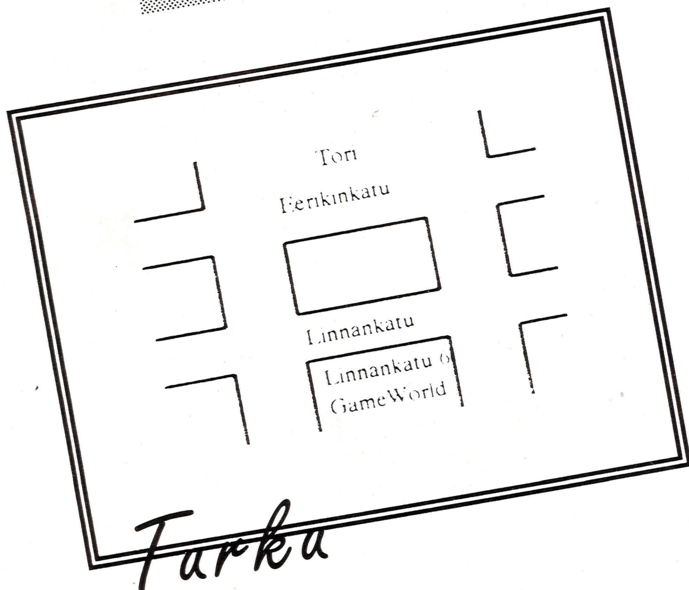
ROOLIPELEJÄ!

Roolipelien myynnissä GameWorld on Suomessa edelläkävijä. Kaikki suurimmat pelivalmistajat ovat valinneet meidät edustajikseen, joten uusimmat tuotteet saat ensimmäisenä meiltä.

Edustamme mm. seuraavia pelivalmistajia: TSR, Games Workshop, ICE, FASA, Chaosium, West End Games, Ral Partha, Grenadier jne..

Uutuuksia tulee joka viikko, joten roolipelaajan kannattaa käydä GameWorldissä.

Tule ja hae ilmainen pelesitteemme. Meiltä voit hakea myös eri pelivalmistajien ilmaisia uutislehtiä - tule jo tänään!



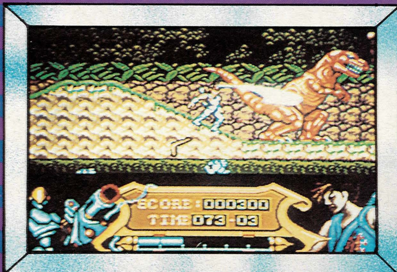
GAMEWORLD

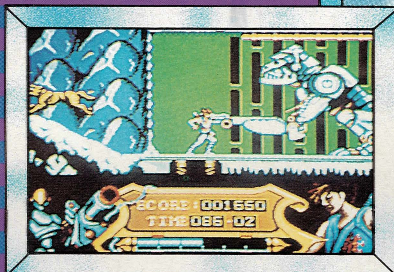
HELSINKI: CITY-KÄYTÄVÄ, 2. KERROS. PUH: 90 - 6221091 ARK. 10-18 LA 9-16
TURKU: LINNANKATU 6. PUH: 921 - 501332 ARK. 10-18 LA 9-15
POSTIOSOITE: PL 1, 02631 ESPOO. TILAUKSET MYÖS: 90 - 6933182

MASTERS OF THE A

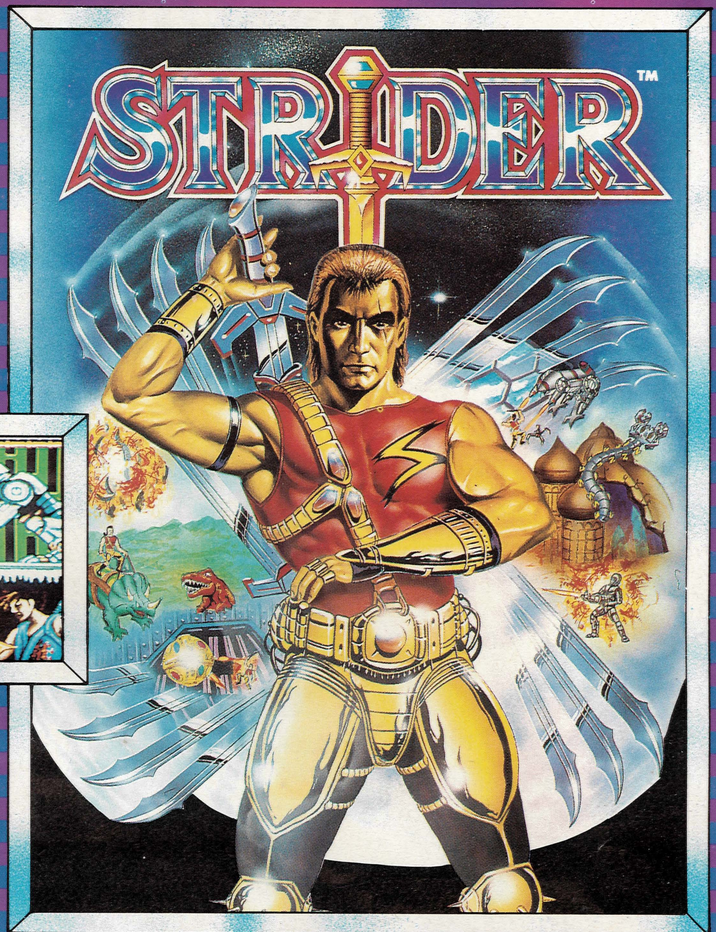


Jälleenmyynti: Expert-, Info-, Koneveljet-, Musta Pörssi- ja Pro-Kirja -ketjut sekä muut hyvinvarustetut laite- ja ohjelmamyyjät

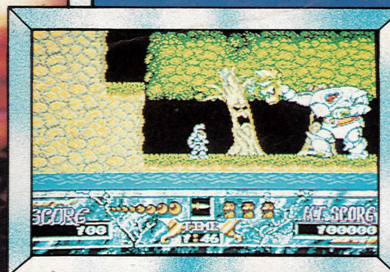


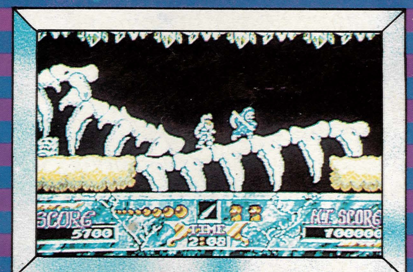


Screen shots from various formats.









KIM LEIDENIUS

KONSULTIN SUOSIKIT

Macintoshin kotiin kantaneet isukit valittavat poikkeuksetta lapsiensa ymmärtämättömyyttä. Johtajapapan hieno työkalu kirvoittaa vain yhden kysymyksen: Saako tuohon hyviä pelejä? Johtaja kysyy konsultilta.

''Hyvääp...", aloittaa suupielet korvissa 99,6-prosenttisen tyytyväiseltä näyttävä pukukummitus. "Tota, tohtisko teitä herättää", hän jatkaa kravatin kuristamalla hennolla äänellä. "Olen johtava konsultti Jyrki J. J. Juolavehnä, Management International Entertainment Consulting Inc. Ltd. Oy:stä."

Muistioiden ja raporttien uuvuttama Johtaja hillitsee itsensä eikä heitäkään tulijaa pellolle ja palaa kesken jääneen uneen. Se olisi vain poistanut oireen, ei syytä vaivaan: taulukkolaskentamalleista puuttuu jännitys, syke ja imu.

Agression purkaja

Räiskintä on aivotonta puuhastelua, johon yksikään vakava tietokoneenkäyttäjä ei sortuisi; ei ainakaan sellaisen, jossa ainoana tarkoituksena on listiä vastaantulijat edetäkseen seuraavalle tasolle.

Konsultti arvioi, että Johtaja moraaliltaan heikompana saattaisi sellaiseen sortuakin. Antaakseen katetta ruhtinaaliselle päiväpalkalleen hän suosittelee **Crystal Questiä** tuotteena, joka "edistää graafisen käyttöympäristön hallintaa parantamalla visuaalis-fyysistä koordinaatiota".

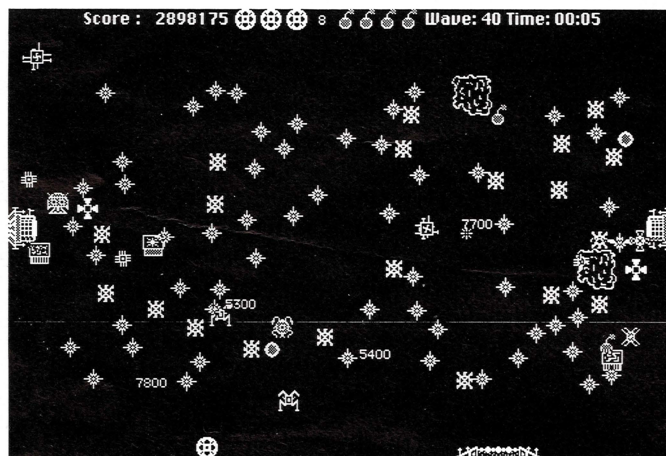
Vakuuttavin äänenpainoin konsultti selvittää myös, että "pelin toiminta-ajatuksen tietotekninen mallittaminen noudattaa totunnaisia kaavoja."

Suomennettuna konsultin viesti on seuraava: Kunkin tason alussa ohjelma luo pelaajan ja esteet. Ja kentälle rupeaa sikiämään suuri joukko örkkimaan sotaväkeä. Kerättyään timantit kentältä avautuvat pelaajalle taivaan portit ja tie seuraavalle tasolle.

Pelin parasta antia ovat äänet. Jokainen örkki parkaisee omalla tavallaan ja pelaajan helpotuksen huokaus tasolta selvittäessä on erittäin aito. Kooltaan älähdykset ovat useamman sadan kilotavun kokoisia, itseasiassa ne vievät muistia kaksi kertaa enemmän kuin koko muu peli.



Manholessa uponneen laivan kannelta pääsee portaiden kautta merileijonan luo. Myös meritähti ja kansiluukku toimivat portteina uusiin kuviin.



Ylemmillä tasoilla alkaa ahtaanpaikan kammo vaivaamaan Crystal Questissä.

Urahakuinen Johtaja tosin ei jää kuuntelemaan ääniä, vaan väistelee örkit, kiertää esteet ja keskittyy poimimaan timantit, ja etenee nopeasti seuraavalle tasolle.

Konsultti jättää viisaasti kertomatta, että peli on erittäin mukaansatempaava. Koordinaatio petraantuu useamman työpäivän, jopa työviikkojen pelaamisella.

Lisää toimintaa Crystal Questiin saa hankkimalla **Critter Editorin**, lisäosan, jolla voi muokata omia örkkejä. Peli toimii myös väreissä. Nopeammissa koneissa pelin tempo pysyy samana, mutta örkit viisastuvat.

Johtajasta johtaja

Simulaattorit ovat pelejä, joissa pelin henki päästää pelaajan paikalle, johon hänellä ei tosielämässä olisi mitään asiaa. Niissä voi oppia yrityksen ja erehdyksen kautta, eikä oppirahoja tarvitse maksaa.

Konsultti on vakuuttunut siitä, että "yrityksen sisäisen organisaatiorakenteen jatkuvuuden hallinta edellyttää strategista leadershippiä."

Konsultti tarkoittaa, että **SimCity** on opettavainen peli. Se on kaupunkisimulaattori, jossa pelaaja pormestarina käyttää hallintovaltaansa eli kerää ja tuhlaa kaupungin rahoja, suunnittelee maankäyttöä ja jakaa viranomaisyksiköitä. Tuloksena nousee pelaajan oma Jumalten ranta koskemattomaan korpeen. Ja yleensä myös tuhoutuu kelvottomaan hallintoon.

Tavoitteena pelissä voi pitää joko asukkaiden suurta luottamusta, erilaisia tunnuslukuja tai hyvää toipumiskykyä erilaisista katastrofeista, kuten maanjäristyksestä.

Vähemmän vakavahenkinen Johtaja tyytyy hauskuuttelemaan urbaanipolojen kustannuksella nostamalla itsensä Bostonin pormestariksi. Hän katsoo mitä tapahtuu kun ydinvoimala räjähtää, ja poistaa säteilevän tyytyväisenä palokunnan ja poliisin määrärahat budjetista.

Konsultti ei vaivaudu kertomaan, että hitaasti edistyvään kaupunkirakentamiseen tuhraantuu yö jos toinenkin.

SimCityä myydään kahtena versiona, värillinen tehokkaammille II-sarjan koneille ja mustavalkoinen kottaraispönttömalleille.

Fantasiamaailma

The Manhole aloitti uudentyyppisten pelien sarjan. Kyseessä on HyperCardilla toteutettu seikkailu kuvien maailmassa.

HyperCard on tietokantaohjelma, joka tulee jokai-

sen Macintoshin mukana. Se on saavuttanut suuren suosion, koska sillä voidaan rakentaa monimutkaisia tietorakenteita. Tätä ominaisuutta on käytetty myös Manhole-pelissä. Se on kuvatietokanta, jossa jokaiseen kuvaan on sijoitettu useita linkkejä muihin kuviin.

Johtajan ihmettelyyn, mitä hyötyä tietokantapelistä on, vastaa konsultti järkähtämättä: "Hyvä kysymys, en voi antaa eksaktia vastausta, mutta konsultoin Jämeräntaipaleen pääkonttorimme tukihenkilöä."

Tukihenkilön mukaan se kehittää mielikuvitusta. Manhole on kuvakirja, jota ei selata järjestyksessä, vaan tapahtumat etenevät hyppien paikasta toiseen. Itse pelissä ei ole päämäärää eikä tavoitteita. Sen tuoma tyydytys on pelaajan mielikuvissa.

Taidokkaasti piirretyt kuvat vangitsevat Johtajan katseen ja mielessään hän syventyy soutelemaan intialaisen elefantin kanssa. Mielikuva pirstoutuu, kun hän pyörteen kautta ajautuu katselemaan samaa näkymää jänisystävänsä teekupista.

Konsultti ei henno kertoa Johtajalle, että Manhole on itseasiassa tehty lapsille. Hyvien lastenkirjojen tapaan se viihdyttää myös aikuisia.

Manhole koostuu viidestä levykkeestä ja vaatii kiintolevyn toimiakseen. Kiintolevyltä se rohmuaa neljä megatavua tilaa. Sitä myydään myös CD-ROMilla, joka pelin lisäksi sisältää 51 megatavua ääniefektejä ja musiikkia. Samojen tekijöiden uudempi tuote, **Cosmic Osmo**, on humoristisempi, mutta monen mielestä vähemmän vangitseva kuin Manhole.

Peli ui verkkoon

Macintoshissa on valmiina verkko-ohjelmisto ja sen vaatimat liitännät. Siksi ei ole yllättävää, että verkkojen tuomaa hyötyä nakertavat niissä pyörivät pelit.

"Verkkoratkaisu avaa rajat ja mahdollistaa laajatasoisen kommunikaation ja tosiaikaisen tilanteiden seurannan", valistaa konsultti.

Konsultin mielestä on siis haastavampaa pelata **NetTrekiä** inhimillistä älyä ja erehtyväisyyttä vastaan kuin konetta. Macintosh-verkossa toimiva NetTrek pohjautuu löyhästi Kolmosessa pyörineeseen StarTrek -sarjaan. Kunhan alusta ja aseita oppii hallitsemaan pääsee työkavereiden kimppuun. Alkuunpääsyä helpottaa harjoittelumoodi konetta vastaan.

Johtaja maksaa potut pottuina ja höyrystää laserilla äsken palaverissa turhasta vaahdonneen alaisen.

Koska konsultti ammattikuntansa tapaan ei ole koskaan nähnytkään ylistämäänsä tuotetta, ei hän osaa varoittaa verkon tukkeutumisesta.

NetTrek peliin voi ottaa osaa maksimissaan kuusi pelaajaa. Sen yksinkertainen grafiikka toimii myös väreissä.

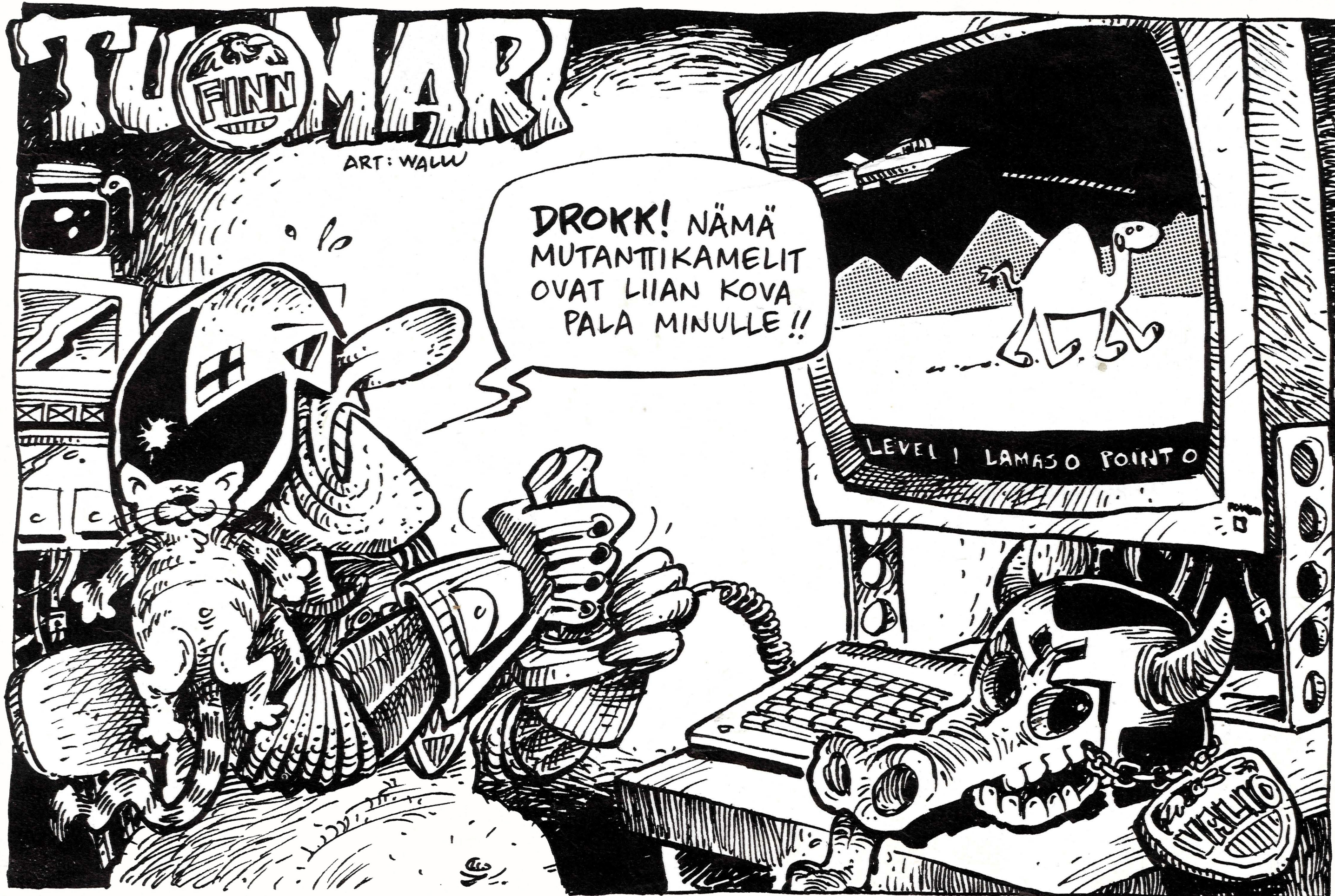
Vähän jyviä

Pelejä Macintoshiin löytyy yllin kyllin, tavanomaisuuden yli niistä yltää tosin vain muutama. Ja uusia ilmestyy harvakseen.

Jos aikoo pysyä pelirintaman etulinjassa on turha haikailla Macintoshin perään. Siinä missä Amigan omistajilla on joka päivä uusi uljas peli puheenaiheenaan, kysytään vieläkin punasilmäiseltä Macintoshin omistajalta, oletko saanut Tetriksen.

Macintoshin pelipuolella puheenaihe vaihtuu neljästi vuodessa. Se ei tarkoita sitä, ettei pelejä ilmestyisi. Vain hyvin harvat ilmestyneistä ylittävät riman. Viime aikoina riman yli ovat päässeet The Manhole, Crystal Quest, NetTrek ja SimCity.

Macintoshin käyttäjät eivät tunnetusti lue ohjekirjoja, vaan säilyttävät ne siisteinä muovikääreissään. Ohjelmien valmistajat ovat hemmotelleet heidät sellaisiksi. Siksi hyvän pelin tunnusmerkkinä onkin matala aloituskynnys. Se pätee kaikkiin neljään esiteltyyn tuotteeseen.



AD-OFFICE

Super Mario ei pelkää!

Maailman ykkönen Tetris on saapunut. Mutta Super Mario ei pelkää suosionsa puolesta, sillä kauppoihin on juuri toimitettu lasteittain Super Mario Bros. 2-peliä. Mutta tiukka taistelu on tulossa.

Syöksy Sinäkin ostamaan itsellesi Nintendon huippukasetit – Tetris ja Super Mario Bros. 2. – ennenkuin taas loppuvat.



SNICKERS
on Super Marion
tuhti välipala.

TETRIS

Ensimmäinen **NEUVOSTOLIITTOLAINEN** videopeli, joka on valloittanut USA:n.

Testaa sinäkin



Nintendo®

Maahantuonti: Funente oy, 90-670455.

OUDOT IDEAT

JUKKA TAPANIMÄKI

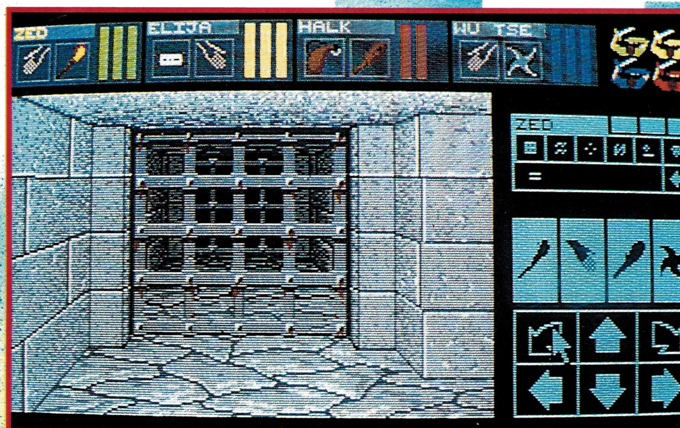
Kun pelintekijä istahtaa mietintätuoliinsa ja päättää kehitellä maailmankaikkeuden parhaan pelin, hänellä on monta lähestymistapaa ongelmaan. Onko tarkoituksena tehdä omalaatuinen, mutkikas vai teknisesti loistelias peli? Kannattaisiko tehdä simulaatio vai pitäisikö yrittää jotain täysin surrealistista?

Selkeistä ja omaperäisistä ideoista syntyy pelien parhaimmisto. Yksinkertainen ja tiukasti rajattu peli-idea on hyvä sen vuoksi, että se erottuu joukosta. Poikkeuksena ovat Ultiman tapaiset "elämää suuremmat" pelit, jotka rönsyilevät joka suuntaan ja joille mikään inhimillinen ei ole vierasta.

Omaperäisyys on itsestään selvää, mutta pelissä pitäisi olla kyse muustakin kuin omaperäisestä variaatiosta, mikä on jo käsitteenäkin ristiriitainen. Se ei ole omaperäistä, että vaakaan vierivässä räiskintäpelissä lennetään vaaleanpunaisella banaanilla.

Omaperäisyys ei kuitenkaan ole mikään normi, sillä usein törmää peliin, jossa on hyvä perusidea, mutta sitä ei ole kunnolla hyödynnetty. Tällöin on pelkästään positiivista, jos joku ottaa asiakseen tehdä aiheesta parannellun version.

Joissakin ideoissa tekninen toteutus on lähes yhdentekevä seikka, jossain toisessa se saattaa olla koko pelin lähtökohtana. **Tetris** on esimerkki peli-ideasta, joka toimii kunhan kuvasta saa edes jotenkin tolkkua. **Midwinterissä** käytetyt fraktaalit edustavat toista ääritapausta, jossa pelin toteuttaminen onnistuu vain jos koneesta löytyy tarpeeksi vääntöä ja ohjelmoijalta rankasti ammattitaitoa.



Dungeon Master, maailman paras peli?

Tetris-kloonien vyöry

Tetriksen omalaatuinen perusidea sai alkunsa palikanpakkaukseen liittyvistä matemaattisista ongelmista. Tätä taustaa vasten tuntuu aika uskomattomalta, että siitä tuli hetkessä yksi maailman levinneimmistä peleistä. Se on käännetty kaikille yleisimmille kotimikroille, kolikkopeleiksi ja jopa Nintendon Game Boylle. Erään brittilehden mukaan tekijänoikeuksista viriteltiin sadan miljoonan dollarin oikeusjuttu, mikä antaa vähän kuvaa idean ympärillä pyörivästä mylläkästä.

Tetris on siitäkin hauska peli, että kloonaajien on pakko kehitellä omaperäisiä ratkaisuja. **BlockOut** siirtää näkövinkkelin sammion ylle ja esittää palat kolmiulotteisesti. Tämäkin peli on jo ehditty kääntää sekä kotimikro- että kolikkoversioksi. Saaliinjaolle rynnistää myös kolikkopeli **Block Hole**, joka on kuin Tetriksen ja Space Invadersin ristisiitos. Siinä nimittäin ammutaan täyteen ylhäältä putoilevia kappaleita. Eikä pidä unohtaa suomalaista **Colorista**. Se on itse asiassa Tetris-kloonin klooni, sillä idea perustuu PD-peliin **Columns**.

Avaruuden syvyyksissä

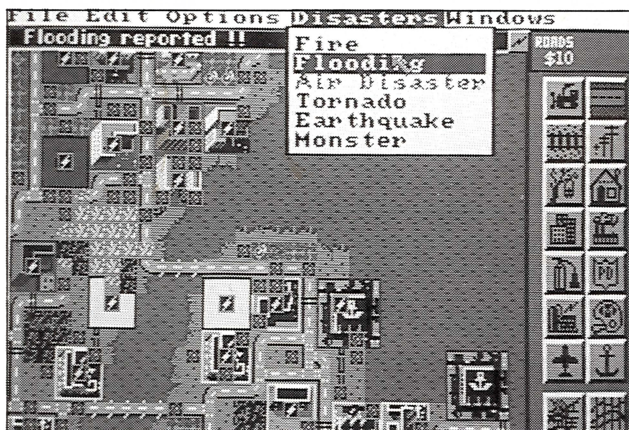
Lentosimulaattorin ideointi on helppoa, sillä kohtuullisella vaivalla on mahdollista kerätä valtava määrä valmista tietoa. **F29 Retaliator** on poikkeus, sillä pelin kuvaama teknologia ei ole vielä käytössä. Mutta jos tarkoituksena on lähteä hyppimään ympäri galaksia, pelin suunnittelijalla on ongelmia, sillä todellinen tekniikka on vielä aivan liian rajoittunutta ja kankeaa tarjotakseen kiinnostavia skenaarioita. Tietysti on mahdollista simuloida Apollo- ja sukkulalentoja, mutta pitemmän päälle ne eivät ole erityisen kiinnostavia aiheita.

Tieteiskirjallisuus ja erityisesti elokuvat pelastavat pelien suunnittelijat pulasta tarjoamalla mainiota lähdemateriaalia. Esimerkiksi **Elitestä** löytyy paljon elokuvallisia viitteitä, kuten telakoituminen pyörivään avaruusasemaan, joka on kopioitu suoraan Avaruusseikkailu 2001:stä aina taustalla soivaa Tonava Kaunoista myöten. Toinen innoituksen lähde on ollut Star Trek ja erityisesti jakso "The Trouble with Tribbles". Tietenkään ei pidä unohtaa Star Warsia, jonka vaikutus tunkee läpi joka raossa, kuten esimerkiksi **Space Roguen** juonessa. Jopa **FOF-Tista** löytyy yksi selvästi Tiehävittäjäksi tunnistettava alustyyppi.

Blade Runner ja Alien edustavat tieteiskuvitelmien viimeisintä sukupolvea, josta on käytetty nimitystä "cyberpunk". Sillä tarkoitetaan tulevaisuuteen sijoittuvaa maailmaa, josta on riisuttu Star Warsin puhtoinen ihanteellisuus. Vakavasti otettavista avaruuspeleistä ei ihme kyllä löydy juuri yhtäkään puhtaaksi cyberpunkiksi luokiteltavaa, mutta vähän siihen suuntaan viittaa piratismin yleisyys melkein jokaisessa avaruuspelissä. Elitestä lähtien. Space Roguesta löytyy ehkä eniten tulevaisuuden arkirealismia, kuten rappeutuneita kaivoskeskuksia ja hulluuteen vajonneita pilotteja.

Avaruusoopperoiden juoniin löytyy yllin kyllin lähdemateriaalia, mutta tekninen puoli näyttää olevan hankalasti ideoitavissa. Jos laitamme vierekkäin huipputason lentosimun ja Eliten, vaikutelma on hämmentävä: tämäkö muka avaruusalus, kun varustelukin on niin alkeellista, etten lähtisi sillä edes naapuripitäjän kirkonkylään? Tulevaisuuden teknologiaa on vaikea keksiä, kun elokuvissakin sitä on käytetty pelkkänä epäolennaisena kulissina. Tällä alueella **Stargliderin** kameraohjatut ohjukset ovat ehkä ainoa merkittävä keksintö.

Yleensä avaruudessa on saanut lennellä yhden miehen aluksella, mutta pelintekijät ovat harvemmin tulleet ajatelleeksi, että kunnon tähtialusta tuskin ohjaillaan käsipelillä. Olisihan se aika huvittavaa, jos kapteeni istuisi tomerasti tuolissaan ja vääntäisi hiki otsalla pikkuista ohjainsauvaa. **Sentinel Wordlsissä** sentään voi valita aluksen miehistön, mutta liikkuminen on silti reaaliaikaista ilotikun vääntelyä. **Psi 5 Trading Co** taitaa olla ainoa peli, jossa uljaan tähtialuksen kapteeni ei tee muuta kuin löhöää tuolissaan jaellen tiukkoja komentoja. Lopun aikaa pyöritellään peukaloita ja ihaillaan matkan edistymistä. Tosin kapteeni on tässä pelissä niin kiireinen mies, ettei ohjaimiin tarttuminen tulisi mieleenkään.



Simcity, maailman paras ja ainoa kaupunkisimulaattori.

Evoluutiota bittieliöillä

Vuonna 1988 ilmestynyt **Eco** oli kiinnostava yritys jäljitellä eliöiden kehitystä tietokoneella. Idea kuitenkin romuttui siihen, että kaikki eliömuodot ja myös evoluution lopputulos on ennalta määrätty.

Juuri Econ ilmestymisen aikoihin silmiini osui Scientific Americanissa ollut kiinnostava artikkeli biomorfeista. Nämä Richard Dawsonin kehittelemät graafiset oliot ovat paljon kiehtovampi lähestymistapa evoluution ongelmaan. Macintoshilla ohjelmoidun **Blind Watchmakerin** ideana on määritellä eliön alkuhahmo ja kehitellä siitä yhä mutkikkaampia muotoja satunnaisten mutaatioiden avulla. Lopputulos voi olla melkein mitä tahansa.

Dawsonin epäkaupallinen pioneerityö seikkailee piristävän ennakkoluulottomasti viihteen ja vakavan tieteen välimaastossa, mutta on vaikea ennustaa mihin suuntaan se voisi viedä pelien kehitystä. Tietysti kehitykseen liittyvä kasvun idea on jo sinänsä tarpeeksi kiinnostava.

Populousissa on tarkoituksena kasvattaa pelaajaa palvovien pikkumiesten väkilukua. Periaate on äärimmäisen yksinkertainen ja myös toimiva: pelaaja tasoittaa maata, jotta taaperot voisivat lisääntyä ja levittäytyä tehokkaammin. Tässä pelissä aseen käsite saa aivan uudet jumalalliset mittasuhteet, sillä pelaaja voi hauskuuttaa itseään viskelemällä vastustajan kiusaksi vuoria, soita, maanjäristyksiä ja tulvia sekä pistämällä ritari listimään syyttömiä siviileitä.

Jotta jumaluuden leikkiminen ei nousisi päähän **Simcityssä** voi alentaa itsensä pormestariksi ja ryhtyä rakentamaan pienestä kyläpahasesta suurta metropolia. Pelin paras puoli on sen uskottavuus. Liikenne ja teollisuus lisäävät saastumista, teollisuusalueilla sikiää rikollisuutta, rantatontit ovat sisämaata suositumpia — ja kalliimpia — ja muuta saman suuntaista. Vaikka peli onkin simulaatio, se noudattaa tarkasti pikkupoikien leikkien kaavaa. Siis ensin rakennetaan hiellä ja tuskalla suurenmoinen kaupunki ja sitten hävitetään koko hoito maan tasalle. Ai että on lystiä.

Kummankin pelin omalaatuinen viehätys perustuu osaksi siihen, että pelaaja ei suoraan osallistu tapahtumiin. Miniatyyrimaailma toimii omia aikojaan, kunnes jumalallinen hiirennappula pistää siihen vipinää, rakentaen tai repien.

Fraktaalimaisemia

Fraktaalit ovat päivän iskusana. Kyseessä on matemaattinen akrobatia, jonka perusidea on varsin yksinkertainen: hyvin suppeista alkutiedoista voi luoda rajattomasti satunnaiselta näyttävää informaatiota, joka kuitenkin noudattaa tarkasti määrättyä kaavaa.

Fraktaalit soveltuvat mainiosti monimutkaisten kolmiulotteisten maailmojen luomiseen. On kuitenkin hankala sanoa milloin pelin grafiikassa on niihin turvauduttu, sillä ulkoasusta ei välttämättä voi päätellä mitään. Esimerkiksi **Viruksen** kumpuileva maisema on fraktaalinen vain siinä tapauksessa, että suurin osa koordinaateista on laskettu kaavojen avulla. Mutta yhtä hyvin ne on voitu taulukoida koneen muistiin. **Sentinel** eroaa Viruksesta siltä, että pelin kymmenentuhatta kenttää eivät takuulla mahdu koneeseen, vaikka tiedon sulloisi miten tiukkaksi, joten fraktaalien käyttö on paljon todennäköisempää.

Hämmästyttävin fraktaaleihin perustuva maisema löytyy Mike Singletonin **Midwinteristä**. Azoreiden saariryhmän maantiedettä realistisesti jäljittelevä pelialue on luotu siten, että muistissa on 10 000 tarkistuspistettä, joiden avulla maaston profiili on hahmoteltu karkeasti kolmioilla. Jakamalla fraktaalikaavojen avulla kolmioita pienempiin osiin maisema muuttuu yhä yksityiskohtaisemmaksi, kunnes kolmioita on lopulta 20 miljoonaa.

Täsmälleen samaa systeemiä käytetään myös supertietokoneilla tuotetuissa fraktaalivuoristoissa, mutta jakamista jatketaan niin pitkälle, että kolmiot eivät enää erotu kuvassa. Lopputulosta voi ihastella vaikkapa Genesis-projektia esittelevässä kohtauksessa elokuvassa Star Trek 2: The Wrath of Khan.

Uutta vanhasta

Yksi kotimikrojen varhaisimmista pelityypeistä oli tekstipohjainen seikkailupeli. Joskus 70-luvulla herrat nimeltä Willie Crowther ja Don Woods kehittelivät **Adventuren**, jota pidetään maailman ensimmäisenä täysimittaisena seikkailuna. Alunperin koneena oli DEC PDP-10 ja ohjelmointikielenä Fortran, mutta nykyisin pelin PD-versio löytyy jopa Amigaan.

Adventuressa oli kolme perustavaa oivallusta, jotka kertautuvat lähes kaikissa seikkailuissa: sokkelo, sitä kansoittavat hirviöt ja loogiset ongelmat. Kun korvataan teksti grafiikalla ja lisätään mukaan roolipeliä, tuloksena on uuden sukupolven seikkailutyyli, jonka huippua edustaa **Dungeon Master** ja sen jatko-osa **Chaos Strikes Back**.

Menestyksen salaisuus on pelin uskottavuudessa. Vanhojen tekstiseikkailujen lumo riippui pelaajan kyvystä hahmottaa maailma päässään, mutta Dungeon Master paikkaa puutteen räväyttämällä silmille täysin realistisen kolmiulotteisen näkymän. Vanha idea on jälleen osoittanut voimansa, sillä Dungeon Masterista on tullut yksi maailman arvostetuimmista peleistä ja se saa yhä uusia fanaattisia kannattajia.

Dungeon Master ei suinkaan ole ainoa kolmiulotteista sokkeloa käyttävä peli. Se on peruselementtinä lukuisissa roolipeleissä, erityisesti **Ultimoiden** maanalaisissa jaksoissa. Aihetta varioi myös **Bloodwych**, jossa sokkeloa voi koluta kahden pelaajan voimin.

Omaperäiset toimintapelit, onko niitä?

Yritin löytää juttua varten edes yhden omaperäisen toimintapelin, mutta mitään merkittävää ei tullut mieleen. Miksiköhän? Tärkein syy näyttäisi olevan se, että toimintapeleissä tyydytään yleensä matkimaan kolikkopelien ideoita, jotka taas tyytyvät toistamaan samoja hyväksi havaittuja kaavoja. Lisäksi kolikkopelien ideointia rajoittaa rajusti sellainen kaupallinen seikka, että yksi peli ei saa kestää liian pitkään.

Herääkin kysymys, onko kolikkopelien matkimisessa mitään mieltä. Jos vaikka otetaan **Shadow of the Beast** ja heitetään pois fantastinen grafiikka ja upeat äänet, jäljelle jää aneemisesti ideoitu ja turhauttava beatéem up, jota tuskin kukaan viitsii pelata. Suuri osa toimintapeleistä perustuukin niin täydellisesti ulkonaiseen näyttävyyteen, että hyvin harva tulee jäämään historiaan. Onkin aika kuvaavaa, että parhaat näkemäni räiskintäpelit, Gravitarista inspiraatiota saanut **Oids** ja Defender-tyylinen **Datastorm**, ovat ulkoisesti varsin karuja.



SE VIERII SITTENKIN

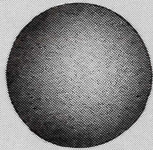
JUKKA TAPANIMÄKI

Pallo vierii ja pallo pomppii. Nämä kaksi yksinkertaista ominaisuutta ovat antaneet inspiraation lukemattomiin pelimuunnelmiin. Ensimmäisenä tulevat mieleen urheilupelit, mutta löytyy paljon myös sellaisia ideoita, jotka voi toteuttaa vain tietokonepeleissä.

Pallopelien pyöreä historia

Pallopeleillä on kunniakkaat perinteet, sillä jo **Pongin** bittiavaruudessa simuloitiin pallon poukkoilua. Pelivaihtoehdoille oli annettu urheilullisia nimiä, kuten jalkapallo ja tennis, mikä nykyisin voi tuntua hieman huvittavalta. Kyseessä oli kuitenkin ensimmäinen täysin abstrakti pallopeli.

Kun otetaan Pongin perusajatus ja lisäksi pistetään ruudulle muutamia särkyviä tiiliä, tuloksena on **Breakout**. Idea ehkä tuntuu omaperäiseltä, mutta itse asiassa se on elektroninen muunnelma flipperistä. Kummassakin ohjaillaan mailaa, jonka tehtävänä on pitää pallo pelikentällä.



Pyörivät kuulat

Breakoutin jälkeen seuraava looginen askel on pistää pelaaja ohjaamaan palloa eikä ainoastaan palloa pompottelevaa mailaa. Ensimmäisen kerran ideaa on käytetty kolikkopelissä **Marble Madness**, jossa vieritetään trackballilla ohjailtavaa marmorikuulaa alaspäin viettävällä radalla. Matkan varrella on happolammikoita, jääkenttiä, putkia, imureita, puhaltimia ja muita omaperäisiä oivalluksia, joita on kopioitu ahkerasti muihin peleihin. Suosittua on ollut myös grafiikassa käytetty yläviisto kuvakulma eli isometrinen perspektiivi, joka synnyttää uskottavan kolmiulotteisen vaikutelman.

Electronic Artsin Amiga-versio kuuluu 16-bittisten varhaisimpaan sukupolveen, joten olikin mielenkiintoista pelailla sitä vuosien tauon jälkeen. Itse asiassa se vaikutti varsin hyvältä, jos unohdetaan tahmeanpuoleinen ohjaustuntuma.

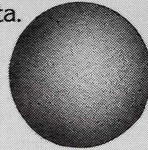
Marble Madnessin idean ensimmäisiä ja parhaita jäljittelijöitä on Electric Dreamsin **Spindizzy**, jossa pallon lisäksi voi ohjailla kahta erilaista hyrrää. Siinä ei ole tyydytty esikuvan kopioimiseen, sillä valittavana on neljä erilaista reittiä ja pelaajan päänvaivaksi on kehitelty esimerkiksi vipuja, hissejä, hyppyreitä ja trampoliineja. Marble Madnessin tyylinen kolmiulotteinen perspektiivi on toteutettu poikkeuksellisen hienosti, esimerkiksi pelialuetta voi katsella neljästä suunnasta.

Starlightin **Red L.E.D.** liitti mukaan ammuskelua ja korvasi pallot droideilla, mutta muuten pelin toteutuksessa on paljon tuttua aina yläviistoa perspektiiviä myöten. Pelissä on kymmeniä kenttiä, joista voi valita reitin lähes mielivaltaisessa järjestyksessä. Tätä ideaa soisi käytettävän peleissä useamminkin.

Aidommin Marble Madnessin hengessä ideoitu pallonvieritys on Vortexin **Revolution**. Tavanomaisen vierittelyn lisäksi mukaan on liitetty omalaatuisia ongelmia, joissa on ideana osua nopeasti peräkkäin pariin tiileen. Peli ei ole kovin tunnettu, sillä tiettävästi se on julkaistu vain Amstradille ja Spectrumille.

MM-kerhoon kuuluu myös Electric Dreamsin **ISS** eli **Incredible Shrinking Sphere**, jossa taas kerran kuula pyörii isometrisessä sokkelossa. Pelin erikoisin idea on pallon kyky muuttaa kokoa ja samalla myös painoa, mikä on aivan olennainen ominaisuus kenttiä ratkottaessa. Kevyt kuula voi huoletta viellä hauraalla alustalla, mutta vain tukevampi versio pystyy työntämään raskaita esteitä.

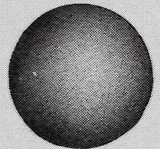
Tuoreinta tuotantoa on **Magic Marble**, jonka on julkaissut toistaiseksi varsin tuntematon Sphinx Software. Tässä saksalaisella täsmällisyydellä toteutetussa pyörittelyssä ohjaillaan kuulaa tyhjän päällä roikkuvia ramppeja pitkin ja keräillään lisäominaisuuksia kaikenmoisista ikoneista.



Suomi vierii mukaan

Oman panoksensa pallonvierittelyjen monenkirjavaan joukkoon toi myös suomalainen Stavros Fasoulas. Thalamuksen kuusneloselle julkaisema **Quedex** on taitopeli, jossa ohjaillaan uskottavasti käyttäytyvää metallikuulaa kymmenellä täysin erilaisella kentällä. Tähänkin peliin on lainattu runsaasti ideoita Marble Madnessista, kuten tiukka aikaraja, happoaltaat ja siirtymiseen käytettävät putket, mutta mukana on myös omaperäisiä oivalluksia, kuten runsas kuulalla pomppiminen. Aiheen aiemmista variaatioista peli eroaa eniten siinä, että pelialue on vaihteeksi kuvattu suoraan ylhäältä.

Rainbow Artsin **Rockén Roll** on vähän kuin Quedex laajennettuna 16-bittiseksi versioksi. Siinäkin on käytetty yläperspektiiviä, mutta yläviisto perspektiivi olisi ehkä sittenkin ollut toimivampi ratkaisu, sillä kumpuilevat alueet eivät ole kovin selkeitä tai näyttäviä suoraan ylhäältä kuvattuina. RR on lajityyppinsä massiivisimpia edustajia, sillä pelissä on peräti 32 eksyttävän kokoista kenttää. Peli on kattava kokoelma vanhoja ideoita, mutta sen perusteella pallonvieritys ei ole kehittymässä mihinkään suuntaan.



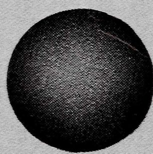
Pomppivat pallot

Kun heitetään kuvaruudulle väsymättä pomppiva pallo, tuloksena on aivan uusi pelityyppi. Idean esitteli Gremlinin **Bounder**, jossa ohjaillaan pystyyn vierivässä maisemassa tiileltä toiselle pomppivaa tennispalloa. Pelin osuvasti nimetty jatko-osa **Rebounder** laajensi vierityksen kaikkiin suuntiin ja varusti viattoman pallon Rambomaisin välinein. Pelissä on graafista näyttävyyttä parallaksivierityksen ansiosta, toisin sanoen tiilet näyttävät leijuvan korkealla maan pinnan yläpuolella.

Hieman samaa pompottelutyyliä vaakavieritykseen siirrettynä tarjosi Eliten **Hopping Mad**. Siinä pelaaja ohjailee punaisten pallojen hilpeästi loikkivaa letkaa yrittäen epätoivoisesti väistellä lentäviä olioita ja löytää tukevaa maata ponnahdusalustaksi. Ideointi on siis hyvin Bounderin tapaista.

Pelihahmon ei tietenkään tarvitse olla pallo, kunhan se pomppii ja on sunnilleen pyöreä. Esimerkiksi Palacen toimintaseikkailussa **Cauldron 2** sankarina on hervottomasti poukkoileva kurpitsa. Vähintään yhtä omalaatuinen on Sensible Softwaren **Wizball**, jossa ideaa on sovellettu ammuskelupeliin. Sankarivelhon aluksena on rumaa naamataulua muistuttava vihreä pallo, joka pomppii holtittomasti kunnes siihen saa asennettua työntövoimaa. Velhopallon ohjaustavassa on havaittavissa selviä vaikutteita Cauldron kak-

kosesta, sillä kummassakin pelissä voi vaikuttaa ainoastaan loikan pituuteen säätämällä pompun aikana palleron pyörimisnopeutta.



Omalaatuisimmat oivallukset

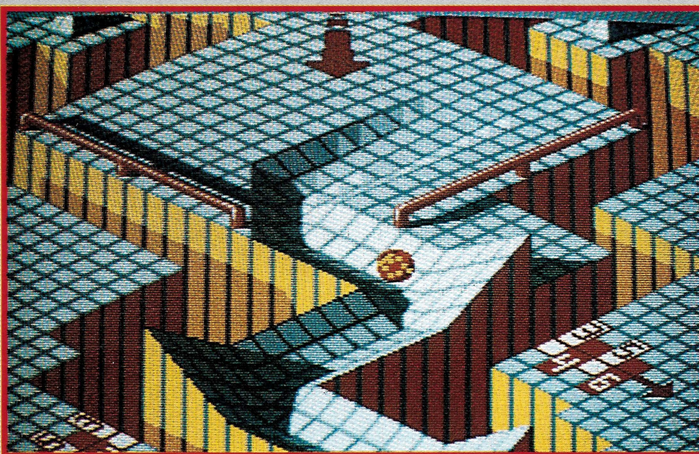
Kun otetaan jalkapallosta peliväline ja heitetään se kolmiulotteisesti vierivälle radalle, tuloksena on **Trailblazer**. Tässä Gremlinin vanhassa klassikossa on ideana väistellä radassa olevia reikiä ja käyttää hyväksi erivärisiä ruutuja, joiden avulla pallon voi kiihdyttää varppinopeuteen tai lingota se komeaan loikkaan. Joukossa on myös haitallisia värejä, jotka esimerkiksi kääntävät ohjauksen päinvastaiseksi tai pysäyttävät pallon.

Tällaisenakin peli olisi jäänyt historiaan, mutta klassikoksi sen tekee kahteen osaan jaetulla kuvaruudulla toteutettu kaksinpeli. Trailblazerin ideoita kehiteltiin **Cosmic Causewayssa**, jossa rataa levitettiin vaakasuunnassa ja mukaan lisättiin kolmiulotteista ammuskelua Space Harrierin tyyliin.

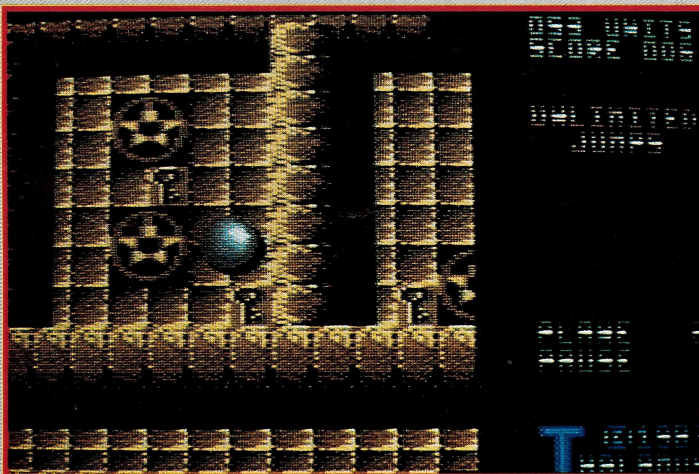
Isometrisellä grafiikalla toteutetuista toimintaseikkailuista omaperäisin on ehkä Microdealin **Airball**. Se on graafisesti upea ST:llä ohjelmoitu peli, jossa ohjaillaan herkästi puhkeavaa ilmapalloa teräväsärmäisten esineiden täyttämässä sokkelossa. Kaiken kukkuraksi pallossa on krooninen vuoto, jota voi lääkitä pumppaamalla lisää ilmaa sisuksiin. Peliin sisältyy ytimekäs moraalinen opetus: ei kannata ärsyttää velhoja, sillä heillä on sairas mielikuvitus.

Pelivälineen varjelu on perusideana myös Accoladen **Bubble Ghostissa**. Tavoitteena on kuljettaa saippuakupla sokkelon läpi, mutta liikuttamiseen käytettävä menetelmä onkin todella erikoislaatuinen. Kuplan ympärillä nimittäin häärää pikkuinen aave, joka puhkuu ja puhaltaa posket pullollaan.

Audiogenicin **Helter Skelter** sovelsi pallotteluideaa Bubble Bobblemaiseen ympäristöön. Pelissä on tarkoituksena tyhjentää kenttä hirviöistä liiskaamalla ne pomppivalla pallolla. Operaatio on suoritettava määrätyssä järjestyksessä, sillä jos osuu väärään mörköön, se jakautuu kahtia. Idea on sikäli harvinainen, että se on sekä pelattava että täysin omaperäinen. Pelin ohjelmoija John Dale on sattumoisin suunnitellut myös Impactin, jota on kehuttu parhaaksi Breakout-variantiksi.



Kuulanvierittelyn perusklassikko, Electronic Artsin Marble Madness.



Stavros Fasoulaksen Quedex esitteli metallipallon käyttötapoja.



Spherical on yhtä kuin Salomon's Key vierivällä kristallipallolla.

Kaikkia luokitteluja kaihtaviin rajatapauksiin kuuluu Plyclapsen **Ballistix**, joka on sekoitus Speedballin futuristisesta jalkapallosta, flipperistä ja Marble Madnessistä. Pelivälineen liikuttelussa on ainakin innovaatiota, sillä sen suuntaa muutetaan ampumalla sitä pienemmillä palloilla sopivassa kulmassa. Kaksinpelissä joukkueet ovat tasavertaisia, mutta yksinpelissä Ballistixin pelaajaan päin kallistunut kenttä muistuttaa lähinnä flipperiä.

Rainbow Artsin **Spherical** on siitä erikoinen pallonvierityspeli, että pallo kylläkin vierii, mutta sitä ei voi mitenkään kontrolloida, ei ainakaan suoraan joystickilla. Peli on kehitelmä Salomonés Keystä, jossa rakennetaan pelihahmolle kulkureitti hävittämällä tien tukkeena olevat tiilet ja loihtimalla tyhjästä uutta jalansijaa. Sphericalissa ideaa on muunneltu siten, että pikkuruinen velhon yrittää rakentaa väylän vierivälle kristallipallolle, jotta se löytäisi tiensä maaliin. Hienoa perusideaa on hieman hämärretty sillä, että varsinkin myöhemmät ruudut on ängetty täyteen hirviötä ja muuta epäolennaista.

Pallottelun monet variaatiot edustavat todellista pelien matalan profiilin linjaa, sillä ne tulevat ja menevät aiheuttamatta ihmeempiä sensaatioita. Niistä useimmat ovat kuitenkin erittäin pelattavia ja piristävästi ideoituja. Siispä pitäkäähän silmällä pallopelejä, saatatte tehdä todellisia löytöjä.



KÄYTKÖ PU
TEHOL

Tiedon puutteessa moni mikroharrastaja käy puolella teholla. Hyvästäkin laitteistosta saa irti vain murto-osan, jos oppiminen perustuu vain yrityksiin ja erehdyksiin.

Tilaa MikroBITTI ja C=lehti. Se on tietopaketti, joka kääntää turboruuvia täydet 17 kierrosta vuodessa.

MikroBITTI ilmestyy 11 kertaa vuodessa. Se kertoo kaiken tietokonepeleistä, testaa ja esittelee laitteet, neuvoo ohjelmoinnissa, tutkii ja vertailee.

C=lehti on Commodore-käyttäjän erikoislehti, joka ilmestyy 6 kertaa vuodessa. Se pitää Amiga- ja kuusneloskäyttäjän puolta sekä peleissä että hyötykäytössä.

Yhdessä MikroBITTI ja C=lehti muodostavat todellisen Douple Density Tuplatietopaketin, joka päästää sekä sinun että Commodoresi voimat valloilleen.

Jos olet jo MikroBITIN tai C=lehden tilaaja, sinulla on nyt oiva tilaisuus täydentää lehtivalikoimaasi. Jos sinulta puuttuvat molemmat, on korkea aika panna asia kuntoon. Helpoimmin tilaat molemmat lehdet alla olevalla kupongilla. . .



TILAA HETI!

Palauta oheinen kuponki niin saat mikroalan johtojulkaisut suoraan kotiisi!

ERIKOISLEHDET OY
TECNOPRESS

TILAUSKORTTI

Tilaa MikroBITTI + C=lehti edulliseen yhteishintaan. Säästät 40 mk.

☐ Tilaan MikroBITIN + C=lehden 12 kk:n jatkuvana säästötilauksena erikoishintaan 291 mk (186 + 105 mk). OK05

☐ Tilaan vain MikroBITIN 12 kk:n jatkuvana säästötilauksena hintaan 186 mk. OK06

☐ Tilaan vain C=lehden 12 kk:n jatkuvana säästötilauksena hintaan 145 mk. OK07

☐ Olen jo MikroBITIN tilaaja. Tilaan lisäksi C=lehden 12 kk:n jatkuvana säästötilauksena erikoishintaan 105 mk. OK08

MikroBITIN tilaajanumeroni on ____________________

(Katso numero lehden osoitelipukkeesta, 9 ensimmäistä numeroa).

Nimi ____________________

Osoite ____________________

Postinumero ja -toimipaikka ____________________

Puhelin ____________________

Tarjous voimassa 30.6.1990 asti ja koskee Suomen lisäksi muita pohjoismaita.

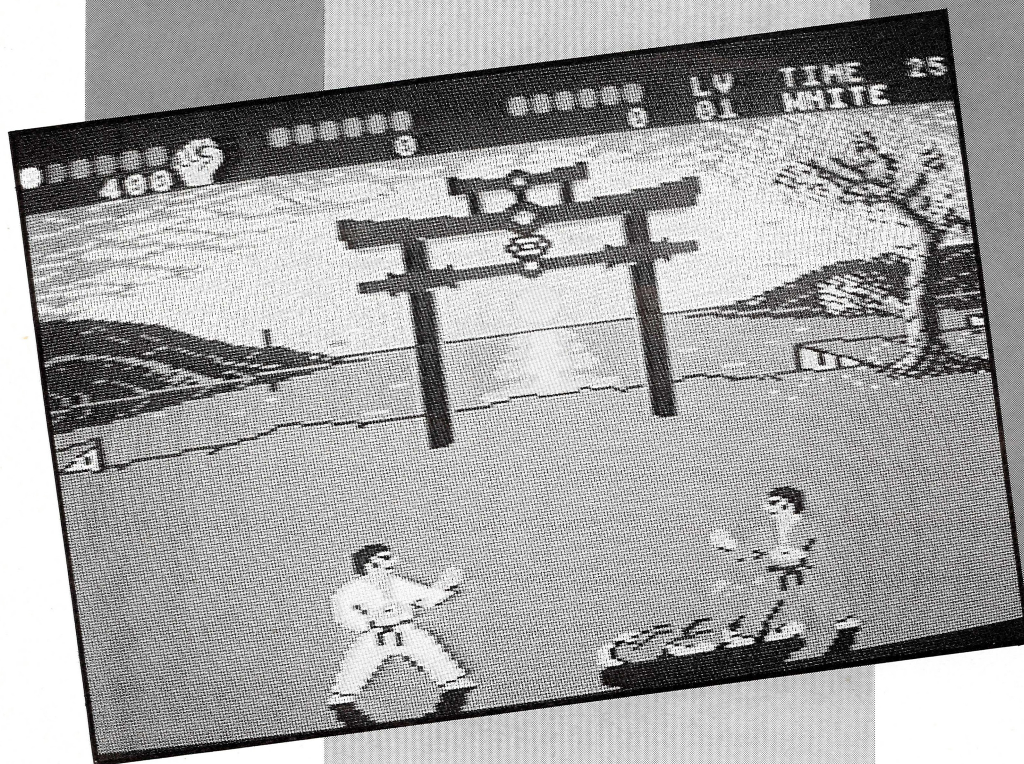
Jatkuva, huoleton säästötilaus

1. Tilatessasi, vain MikroBITIN saat ensimmäisen 12 kk:n tilausjakson hintaan 186 mk. Tilatessasi vain C=lehden, saat ensimmäisen 12 kk:n tilausjakson hintaan 145 mk.
2. MikroBITIN tilaajana saat C=lehden ensimmäisen 12 kk:n tilausjakson erikoishintaan 105 mk.
3. Ellet ole MikroBITIN tilaaja, saat MikroBITIN ja C=lehden yhteishintaan 291 mk (186 + 105 mk). Tilaukset ovat erillisiä.
4. Sinun ei tarvitse uudistaa tilaustasi/tilauksiasi erikseen. Asiakaspalvelumme huolehtii, että saat lehdet aina niiden ilmestyttyä niin kauan kuin haluat.
5. Seuraavat jaksot saat kulloinkin voimassa olevaan säästötilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaava määräaikaistilaus. Aina kun sinulla on voimassa oleva MikroBITIN tilaus, saat C=lehden hinnasta sisarlehtialennuksen. Laskun saat uuden tilausjakson alettua.
6. Sinulla on oikeus muuttaa jatkuva säästötilauksesi määräaikaiseksi tai lopettaa se milloin tahdot joko kirjeitse tai soittamalla asiakaspalveluumme, puh. (90) 120 670. MikroBITTI tilaajapalvelu, PL 35, 01771 Vantaa.

MikroBITTI maksaa postimaksun

MikroBITTI
PL 34
VASTAUSLÄHETYS
Sopimus 01770/4
01771 Vantaa





KUUSNELOSEN LEGENDAT

Commodore 64 on juuri se tietokone, jonka useimmat ovat ostaneet ensimmäiseksi mikroksensa. Vuosien saatossa sille on tehty valtava määrä erilaisia pelejä, luku liikkuu kymmenissätuhansissa. Ennen 16-bittisten maihinnousua kuusnelonen oli se paras pelikone. Etsikää nyt se vanha koneenne ja nauttikaa tosi hienoista peleistä!

Muistatteko **Lode Runnerin**? Tuon mainion Broderbundin pelin, jonka vuoksi useampi kuin yksi joystick on heitetty seinään? Ideanahan oli juoksennella pienellä äijällä keräämässä laatikoita. Pelialue oli yksinkertainen, ei mitään hienoja näytön vierityksiä. Oli vain tikkaita, roikkumatankoja ja maata, jota voi kaivaa. Lode Runnerin hienous perustuikin juuri siihen, että viholliset voi eliminoida kaivamalla kuopan, johon tyhmä monsteri tipahtaa yrittäessään epätoivoisesti tavoittaa pelaajaa. Usein kävi kuitenkin vanahan sananlaskun mukaan: joka toiselle kuoppaa kaivaa...

Entäpä **Castle Wolfenstein**? Oli todella mahtavaa kuvitella toisen maailmansodan aikaisia natseja ja etsiä sokkeloisesta natsipäämajasta tavaroita. Puhumattakaan mullistavasta puhesimulaattorista, joka lausui "Achtung!" rätisevällä äänellä. MUSE-ohjelmistotalo osasi kyllä hommansa.

Sotapelien sarjassa on myös mainittava **Raid over Moscow**, joka sai aikoinaan A-studionkin puhumaan sodan kauhuista ja tietokonepelien vaarallisuudesta.

Karatepelien huumaa

Broderbundin loistava karatepeli **Karateka** on varmasti painunut lähtemättömästi kuusnelostelijoiden mieleen. Ideana oli pelastaa rakastettu prinsessa pahan valtiaan linnasta. Vastustajina oli toinen toistaan taitavampia karateheppuja. Liikkeitä oli vain muutama, mutta hieno grafiikka ja pelaamisen nautinto vei miehen mukanaan.

Toinen legendaarinen karatepeli oli tietenkin **Way of the Exploding Fist**. Fistissä ei ollut mitään sen kummallisempaa päämäärää, yritettiin vain mätkiä vastustaja maahan mahdollisimman taidokkaalla suorituksella. Loistava idea oli myös Fistin kaksinpeli.

Samalla idealla ja samalla toteutuksella pari vuotta myöhemmin mainetta niitti **International Karate**. Edelleen pari vuotta myöhemmin ilmestyi International Karate plus, jossa vastustajia oli kaksi.

Karatepelien sarjassa ei voi myöskään jättää mainitsematta **Bruce Leetä**. Useisiin ruutuihin jakautunut Bruce Lee oli yhdistetty seikkailu- ja karatepeli, jonka selvittämiseen meni useita viikkoja.

Kaivoksiin!

Yksi nostalginen peliryhmä olivat niinsanotut Miner-pelit. Ideana oli seikkailla maan alla kaivoksissa ja kerätä esineitä, hyppiä kerroksesta toiselle ja varoa vihollisia. Perimmäisenä tarkoituksena saattoi olla vaikka ulos pääseminen. Miner-peleihin kuuluvat muunmuassa **China Miner, Manic Miner, Miner 2049'er, Caverns of Khafka** ja **Quo Vadis**.

Miner-tyyppisten pelien kantavana voimana on ihmisen uteliaisuus — mitä tulee seuraavan mutkan takana? Niinpä Miner-peli oli sitä parempi, mitä enemmän oli jaksettu tehdä tutkittavaa. Esimerkiksi Quo Vadis tarjosi pelaajalle yli tuhat kuvaruudullista grafiikkaa. Myöskin erittäin hyvä kaivospeli on Broderbundin **Spelunker**, jonka ratkaisemiseen menee kuukausia.

Avaruuspelejä

Kukaan ei ole voinut välttyä kuulemasta pelistä nimeltä **Elite**. Sen saama suosio on mahtava: peli on käännetty miltei kaikille tunnetuille koneille ja se on yhä suosittu. Vektorigrafiikan parhaita luomuksia Eliten lisäksi on



Stellar 7. Kyseinen peli sisältää todella nopeaa koodia, ja juuri sen vuoksi se olikin suuri ihmetyksen aihe aikoinaan.

Broderbundin tuottama **Stealth** oli myös eräänlainen kultti avaruuspelien sarjassa. Kolmiuloitteisesti kuvatussa Stealthissa lennettiin planeetan pinnalla kohti kuoleman tornia väistellen vihollisia ja keräten polttoainetta.

Zaxxonia ei myöskään pidä väheksyä avaruuspelien sarjassa. Zaxxonin suosio alkoi jo 80-luvun alussa kolikkopelin muodossa. Kuusnelosen Zaxxon oli melko tarkka kopio alkuperäisestä kolikkopelistä ja muistan itsekin käyneeni tulisia kamppailuja sen parissa.

Nostalgista urheilua

Kuusneloselle on aikojen kuluessa tehty legendaarisia urheilupelejä. Yleisurheilun puolelta mainittavia ovat **Summer Games, Winter Games, Hyper Sports** sekä **Decathlon**. Ensin mainitut Games-pelit saavuttivat suurta suosiota laajuutensa ansiosta: kahdeksan urheilulajia samalla disketillä edulliseen hintaan. Jälkimmäiset taas ovat vemputa-tikkua-pelejä, joissa ranne sekä joystick olivat kovalla koetuksella.

Pole Position ja sen kilpailijat **Pitstop** ja **Pitstop 2** edustavat näyttävintä autourheilua vanhojen 64-pelien sarjassa. Pole Position on käännös Atarin samannimisestä kolikkopelistä. Pitstopit puolestaan ovat Epyxin tuotteita ja hakkaavat Polen mennen tullen varikkokäynteineen ja kaksinpeleineen.

Erikoisuuksia

Andrew Braybrookin ohjelmoima **Paradroid** oli todella iso hitti, joka nosti miehen kunnian huipulle. Paradroidin valtti oli originelli peli-idea yhdistettynä loistavaan toteutukseen ja hivelevään grafiikkaan. Braybrookin toinen menestyspeli **Uridium** oli menestyksessä samaa luokkaa Paradroidin kanssa. Muut yrittivät epätoivoisesti kloonata Uridiumin ideaa omiin peleihinsä epäonnistuen surkeasti.

Vanha peli **Archon** vetää edelleen koneen ääreen kerta toisensa jälkeen. Archonin idea perustuu shakkiin tietyin muutoksin. Esimerkiksi nappulan syöminen on todellakin taistelua, nokka nokkaa vastaan. Archonista on tehty jatko-osa Archon II. Molemmat osat on käännetty useille koneille.

Pipeline on myös erikoinen, mutta erinomainen peli kuusneloselle. Pelaaja ottaa hahmon putkimiehenä ja tehtävänä on juoksennella pikku apulaisen kanssa pitkin putkistoja ja korjata tukkeutumia.

Llaamoja

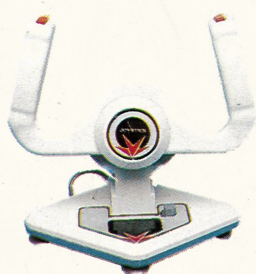
Jeff Minter on nimi Llamasoftin takana. Kuusnelosen sarastuksessa Minter teki legendaariset pelit **Matrix, Attack of the Mutant Camels** ja sille jatko-osan **Revenge of the Mutant Camels**. Erikoisuutena Jeff Minterin ohjelmissa ovat Kamelit ja Laamat. Mies on ilmeisesti ihastunut kyttyräselkiin. Kerrotaan jopa hänellä olevan kotieläimenä aidon laaman! Yhtäkaikki, miehen pelit ovat todella hyviä. Koodaus on loistokasta ja peli-ideat alkuperäisiä.

Legendaarisia kuusnelosen pelejä on todella paljon. Näissä puitteissa kaikkien luetteleminen on todellakin mahdotonta. Täytyy vain todeta **Seven Cities of Goldin** ja **M.U.L.E:n** jälkeen, että paljolta on pelimies jäänyt paitsi, jollei kuusnelosta ole koskaan omistanut!



Tartu vauhtikahvaan!

Viisi, neljä, kolme, kaksi, yksi ... FIRE! KABOOM! Kohde poistettu. Seuraava: AUTOFIRE! BUTUTUM. Väistö ylös: YEAAOOURR! AUTOFIRE! Paras pitää tiukasti kiinni.



VG-5600
OVH.
295,-

COMMODORE **VG-200**
OVH.
139,-



SWITCH JOY
OVH. 140,–



VG-260
OVH. 120,–





Commodoren maahantuoja PCI-DATA on testannut Sinulle neljä tosikovaa joystickia: Commodore VG-200, VG-250, VG-260 ja SWITCH JOY. Tulituspainikkeet, tehokas automaattitulitus ja pitävät imukupit. Teknisesti etevät, vauhtipelit kestävät.

Nopein ja tarkin voittaa.
Valitse voittajan kahvat.
PCI-DATAN testaamat.
Kysy lähimmältä Commodore-kauppiaalta.

Maahantuoja:
Oy PCI-Data Ab
Silmukkatie 2, PL 148, 65101 Vaasa Puhelin (961) 113 611

Vainoharhoja tietoverkossa

PELIKAVEREITA MAAILMAN KAIKILTA KANTEILTA

Maailman tietokoneet ovat vuosien kuluessa luoneet yhteyksiä toisiinsa maiden ja mannerten rajoista pahemmin piittaamatta. Myös näiden yhteyksien käyttäjien määrä on kasvanut kuin huomaamatta, kunnes päivittäiset tietokoneyhteydet omalta kirjoituspöydältä mille maailman kantille tahansa ovat muodostuneet osaksi arkipäivää.

JYRKI J. J. KASVI

Vaikka kaikilla ei vielä omaa tunnusta olekaan, yleinen tietoverkko tulee vauhdilla myös Suomeen, eikä aikaakaan kun sinunkin mikroltasi saa yhteyden kaikkialle maailmaan — ja parhaimmassa tapauksessa kiertoradalle asti (avaruusasema Freedomiin aiotaan hankkia UNIXia pyörittävä keskuskone, joka voitaisiin periaatteessa kytkeä verkkoon...).

Sähköposti ja uutispalvelut kehitettiin alunperin avittamaan tieteellistä tutkimusta ja akateemista kanssakäymistä, mutta eipä aikaakaan kun opiskelijat ja pelaamisesta aina innostuneet atk-ammattilaiset oivalsivat kansainvälisen tietoverkon kansainvälisille monen käyttäjän rooli- ja strategiapeleille tarjoamat edellytykset.

Virallisesti näistä asioista ei pahemmin puhuta, sillä verkon kustannuksia perustellaan hyötykäytöllä ja tutkimuksella, joille sillä on toki melkoinen merkitys. Poliitikot ja talousihmiset eivät vain ole koskaan hyväksyneet sitä, että jonkin heidän rahoittamansa käyttö voi olla myös hauskaa.

Tämän jutun kokemukset perustuvat pitkälti parasta aikaa pyörivään Paranoia-roolipeliin, jota vedetään Ison Veden takaa Stanfordin yliopistosta käsin. Allekirjoittaneen lisäksi mukana on parisenkymmentä alan harrastajaa eri puolilta maailmaa — myös toinen suomalainen.

Uutisia tosiajassa

Eri oppilaitosten ja tutkimuskeskusten tietokoneet pitävät jatkuvasti yhteyttä toisiinsa välittäen viestejä ja uutisia. Niinpä käyttäjä, jolla on tunnus jossakin tähän tietoyhteisöön kuuluvassa koneessa, voi lähettää sähköpostia mille tahansa toiselle tunnukselle kautta maailman.

Sähköpostin lisäksi verkko tarjoaa uutispalvelun, joka toimii modeemiboksien ilmoitustaulujen tapaan, mutta **paljon** suuremmalle yleisölle (oheinen taulukko). Tästä syystä suuri osa uutisryhmistä on kontrolloituja siten, että niihin saa lähetettyä viestejä vain taulun ylläpitäjän kautta. Toki suoria keskustelufoorumeitakin löytyy ja runsaasti, mutta ilmoitusten tulva on valtava.

Uutisryhmiä on monta sataa, ja niistä löytyy omansa niin pelien ohjelmoijille, tietokonepelaajille, roolipelaajille, postipelaajille, trekkieille, amigisteille (monta), ST:n omistajille (hyvin monta), vitsinikkareille kuin tekoälytutkijoille tai astronomeillekin. Itse asiassa asiataulut ovat enemmistönä, mutta suurkoneiden lisälaitteiden liitettävyyden erityiset bittitason pariteettiongelmat eivät teitä varmaan pahemmin innosta. Oma taulujenlueskeluluetteloni kertonee jotain valikoiman laajuudesta:

Rec.arts.startrek
Rec.arts.startrek.info
Rec.arts.sf-lovers
Rec.games.misc
Rec.games.pbm
Rec.games.frp
Rec.mag.fsfnet
Rec.mag.otherrealms
Alt.cyberpunk
Sci.virtual-worlds
Comp.risks
Alt.sex
Alt.sex.bondage
Alt.sex.masterbation
Sci.space
Sci.space.shuttle
Sci.psychology
Comp.edu
Comp.ai.edu
Comp.edu.composition
Comp.virus
Eunet.jokes
Rec.humor.funny
etc.etc.etc.etc.

Esimerkiksi Comp.virus taululta on voinut seurata taannoisen Internet-madon lähettäjän oikeudenkäyntiä isku iskulta, ja Comp.risks oli ensimmäinen lähde, joka tiesi kertoa Aids-levykkeen lähettäjän jääneen kiinni.

Verkot verkoissa

Itse asiassa verkkoja on useita. Esimerkiksi Teknillisen korkeakoulun tietokoneet on yhdistetty omaksi verkokseen, joka on osa suomalaisten korkeakoulujen sun muiden verkkoa Funetia, joka on puolestaan osa pohjoismaista verkkoa eli Nordunetia, joka on puolestaan osa eurooppalaista Eunetia, joka on lopulta osa maailmanlaa-

juista Internettiä (phew).

Esimerkiksi yksi allekirjoittaneen tunnuksista:
jkasvi@otax.tky.hut.fi
tahtoo sanoa, että kyseessä on tunnus jkasvi, joka on koneessa nimeltä otax, jonka takaa löytyy tky (Teknillisen Korkeakoulun Ylioppilaskunta), hut (Helsinki University of Technology) ja fi (Finland, Funet).

Toki näissä paikallisissakin verkoissa voi pelimies tyydyttää perusviettinsä — tai siis voi, sillä pelaaminen korkeakoulun koneilla kiellettiin tässä taannoin kaikkien järjestelmien tukkeutuessa lukemattomista Hunteista, NetHackeista ja Concuereista *(Demon Prince Wexteen, Lord of all Succubuses, Slayer of humanity (elfenity and dwarvenity too) and Supreme leader of all ORCs welcomes you to his torture chambers — please take a queue-number and wait for your turn).* Harjoitustöiden ja tutkimuksen tekeminen oli jonkin aikaa lähes mahdotonta.

Eräässä yhdysvaltalaisessa korkeakoulussa vastaaviin toimenpiteisiin ryhdyttiin opintosuoritusten heikennyttyä dramaattisesti erään uuden monen käyttäjän pelin tultua järjestelmään. Paikallisten psykologien mielestä kyseinen peli aiheutti liki huumausaineiden kaltaista riippuvuutta.

Myös useimmista Suomen kaupallisista tai yrityskohtaisista verkoista saa tarpeen vaatiessa yhteyden ulos. Osoitteet vain saattavat olla huimia eli jos edellä esitellyltä jkasvi-tunnukselta yrittää lähettää sähköpostia Nokia Datan Smail-järjestelmään, voi joutua kirjoittamaan jotain seuraavan kaltaista:
Kasvi_Jyrki_FRL@s-mail1.smail.hpy.tpo.elisa

Viestin perillemenoon voi kulua myös paljon enemmän aikaa (useita minuutteja) kuin johonkin Internetin australialaiseen solmuun lähetetyltä messulta.

Shakista se alkoi

Sähköposti tarjoaa oivan välineen pelimiehille ja -naisille, sillä ainakin Suomessa pätevän peliporukan löytäminen voi tuottaa vaikeuksia. Verkosta sen sijaan löytyy tuhansia(!) samanmielisiä.

Niinpä sähköpostin yleistyttyä ei vienyt kauaa, ennen kuin jotkut alkoivat pelaamaan kirjeshakkia sähköpostitse.

Eikä aikaakaan, kun verkko alkoi kuhista monen pelaajan lauta-, rooli- ja strategiapelejä. Ei tarvittu kuin yksi ylläpitäjä, jolle kaikki lähettivät siirtonsa, ja joka lähetti vuorostaan tulokset kaikille

PARANOIAA KAUTTA MAAILMAN

Niin Paranoia kuin moni muukin peli onnistuu jo nykyään kansainvälisissä tietoverkoissa. Vaikka kaikilla ei vielä tunnusta olekaan, yleinen tietoverkko tulee vauhdilla, eikä aikaakaan kun sinunkin mikroltasi voi saada yhteyden kaikkialle maailmaan!

bashblamzappowcracklekkkzzzzoooooorrrrc ccccch hhhh
Edellä esitetty ääni kuuluu olennaisesti tietokoneistetusta yhteiskunnasta kertovaan Paranoia-roolipeliin. Seistyjä aplodeja sillä ei vielä ansaita, sillä uhristä jää vielä jotain jäljelle... mutta mitä jos Paranoiaa voisi pelata tietokoneella — muita tietokoneen käyttäjiä vastaan? Ja mitä jos nuo muut käyttäjät voisivat asua millä maailman kantilla tahansa?

Mutta itse asiaan

Paranoia tietoverkossa on jo ajatuksena hekumallinen. Paranoian ideanahan on tulevaisuuden yhteiskunta, jota hallitsee (erittäin) vainoharhainen ja (pahasti) jakomielitautinen keskustietokone. Aika, parin nuken säteily ja vuosien saatossa kirjoitetut ristiriitaiset ohjelmat vastaavat lopusta...

Kaikella on turvaluokitus (ihmisillä, seinillä, sanoilla...), jonka ylittämisestä seuraa välitön mutta mieluiten hidas teloitus. Muita petoksellisia toimia ovat mm. mutaatiot (kaikilla on), salaseuroihin (mm. Trekkiet) kuuluminen (kaikki kuuluvat) sekä mikä tahansa, jonka Tietokone voi tulkita petokseksi — ja etenkin se.

Tietokoneen syntyperästä johtuen (entinen amerikkalainen sodanjohtotietokone) kommunismi on pahin mahdollinen synti — kukaan vain ei enää tiedä, mitä kommarit oikein ovat, mutta kommunistien salaseura on varsin suosittu (jos Tietokone ei pidä kommunismista, se ei voi olla läpeensä paha... Da, arvatkaas tavaritsh mikä minä olen...) Perusvarusteena turkislakki, vahatut viikset, sirppi & vasara sekä vino pino vallankumouksellista kirjallisuutta.

Pelaajat tekevät tietysti parhaansa todistaakseen muut pettureiksi ja itsensä uskollisiksi Tietokoneen palvelijoiksi, sillä uskollisimmat ja kyvykkäimmät (kenen mielestä?) saattavat nousta seuraavalle turvaluokitustasolle. Koska kaikki ovat todellisuudessa pettureita, menestys tarkoittaa käytännössä useimmiten koko muun porukan likvidoimista... Muut ylenemiskonstit koostuvat saappaidennuolemisesta, lahjonnasta ynnä muista kyvykkyyttä huomattavasti pätevämmistä menetelmistä (ei siis kovin kaukana todellisuudesta...).

Sähköposti-paranoiassa todisteeksi kelpaa myös toiselta pelaajalta saatu sähköposti — aito tai väärennetty. (Fennomaanien eli pelissä mukana olevien suomalaisten oman klubin on kuitenkin varsin vaikea ilmiantaa toisiaan, sillä viestien ymmärtämiseen tarvitaan erittäin(!) petollista suomen kielen taitoa...) Kaikeksi onneksi kullakin pelaajalla on käytössään kaikkiaan kuusi kloonia.

> Fellow Citizens - greetings! I, PainMaster-U-GET-1, have recently been running a Paranoia campaign over the network, using electronic mail. My faithful servant, Wizar-G-DRY, has informed me that he will be describing this campaign to you across-the-waters-and-far-away. I am pleased that news of this game shall thus be spread to those unfortunates who do not have access to The Computer. Wizar-G-DRY is commended for his initiative. And remember -
>
> STAY ALERT! TRUST NO ONE! KEEP YOUR LASER HANDY!

Suuri ohjelmoijaguru PAINMASTER-U-GET lähettää terveisensä Pelikirjan lukijoille ja tarjoaa saappaansa nuoltaviksi.

Infrapuna	IR (musta)
punainen	R
oranssi	O
keltainen	Y
vihreä	G (Wizar was here)
sininen	B
indigo	I
violetti	V
ultravioletti	U (valkoinen)

Turvaluokitukset.

Mitä verkosta löytyy:

Koneita:	21978
Käyttäjiä:	4095000
Newsien lukijoita:	812000
- Newsmegoja päivässä:	8,117
- Newsmessuja päivässä:	3825

Kansainvälisestä tietoverkosta löytyy eräällä ilmoitustaululla tammikuussa julkaistujen tietojen mukaan yli neljä miljoonaa käyttäjää! Ja uutisiakin riittää ainakin yhden ihmisen luettavaksi.

pelaajille. Erityisen suosituksi ovat osoittautuneet strateginen lautapeli nimeltä Diplomacy sekä roolipelit GURPS ja Advanced Dungeons & Dragons.

Ilmoitustauluilla on myös paljon keskustelua eri peleistä sekä tiedotuksia alkamassa olevista uusista peleistä. Ehdottomasti tärkein taulu on Rec.games.pbm, mutta myös Rec.games.frp:tä kannattaa seurata. Mikäli omaa tunnuksen sellaisessa koneessa, johon Newsit eivät tule (useimmat yritysverkot yms), lisätietoja voi hankkia tilaamalla uutisryhmän News.announce.newusers osoitteesta spaf@purdue.edu.

Rec.games.frp:n suhteen kannattaa kuitenkin olla varovainen, sillä se on yksi koko helahoidon vilkkaimpia tauluja eli viestejä tulee satoja päivässä... Monen järjestelmän tunnuksien muistikiintiö sanoo moisesta helposti POKS!

Ilmoitustaulujen lisäksi voi yrittää joitakin postituslistoja. Postituslista on luettelo sähköpostiosoitteita, johon kuuluviin osoitteisiin listan ylläpitäjä lähettää listaan kuuluvien hänelle lähettämät viestit — eräänlainen suljettu ilmoitustaulu siis. Listoja käytetään silloin, kun osallistujamäärä on niin vähäinen, että viestejä ei kannata postittaa jokaiseen koneeseen newsien tapaan. Jotkin postituslistat välittävät myös sähköpostilehtiä. Itse luen eräitä scifi-, fantasialehtiä, joita voi tilailla lähettämällä sähköpostia osoitteisiin:

Athene:
MCCABE@MTUS5.BITNET
DargonZine:
White@DUVM.BitNet
— (löytyy myös taululta rec.mag.fsfnet)
Iconian Dreams:
icon@frau
OtherRealms:
chuq@apple.com
— (löytyy myös taululta rec.mag.otherrealms)
Quanta:
da1n@andrew.cmu.edu

Lisätietoja lehdistä ja ilmoitustauluista voi etsiä mm. Turun science fiction seuran julkaiseman Spin-lehden viimeisimmästä numerosta (PL 538, 20101 Turku).

Tietokone on ystäväsi

-TAI SITTEN EI

Siis anteeksi kuinka?

Jotta lopputuloksena oleva täysin sekopäinen hullunhauskuus kävisi paremmin ilmi, pieni käytännön esimerkki Wizar-G-DRY-1:n tavallisesta päivästä lienee paikallaan:

Tietokone on suuressa viisaudessa käskenyt meidän ilmoittautua HTN-sektorin tehtävänantohuoneessa numero 666, jota kohti lähden hieman myöhässä (piti käydä jututtamassa tovereita. Da da, imperialistitietokoneen aivottomille lakeijoille käy vielä kehnosti) yhdessä Al-G-CHP-1-nimisen kloonin kanssa. Kukaan ryhmästä ei ole kuitenkaan vielä päässyt huoneeseen numero 666 asti, sillä sinne johtava käytävä on vihreää kattoa lukuun ottamatta sininen. Ja me kaikki olemme vihreitä kuin herneet.

(anteeksi, mikä on herne — kyseinen sana ei sisälly vihreään turvaluokitukseen — ilmoittautukaa välittömästi lähimpään teloituskeskukseen — kiitos yhteistyöstä —hyvää päivän jatkoa — Computer Out.)

Paikalla ovat meidän lisäksemme kloonit Schwartz-G-NGR-1, Tomeelsorta-G-NBL-1, Barr-G-MAN-1 ja Dan-G-RUS-1. Schwartz-G on päättänyt lähestyä käytävän aiheuttamaa ongelmaa takomalla päätään seinään (*BANG*), johon onkin tullut jo melkoinen lommo (seinään, ei päähän). (*BANG*) Muut yrittävät parhaansa mukaan olla näkemättä koko käytävää, (*BANG*) ja mm. Tomeelsorta-G:n työkalupakin järjestely näyttää olevan suosittua ajankulua.

Tietokone ei kuitenkaan katsele suopeasti viivyttelyä eli tarttis tehrä jotain mutta pian. (*BANG*) Huomautan siis kaikille, miten hienosti käytävän vihreä katto on maalattu, ja astun samalla kattoa ihaillen eteenpäin (*BANG*) siniselle lattialle (*BA) lattian ja seinien väristä totaalisen(!) tietämättömänä.

Tuloksena on hetken järkyttynyt hiljaisuus, jonka rikkoo laser-aseiden rätinä ja seinille lentelevien suolenpätkien lätinä. Loput pääsevät kuitenkin käskynjakoon mukavasti, sillä käytävän turvaluokitus on nyt muun muassa punainen, musta, sininen, vihreä, harmaa, ruskea, ...

Kyse oli siis Wizar-G-DRY-2:n tavallisesta päivästä ystävämme Tietokoneen palveluksessa.

```
From D.DRAPHSOR@Macbeth.Stanford.EDU Tue Jan 23 23:25:50 1990
        id AA14853; Tue, 23 Jan 90 23:25:10 +0200
Message-Id:<9001232125.AA14853@taltta.hut.fi>
Date: Tue 23 Jan 90 13:21:48-PST
From: Draphsor vo'drun-Aelf <D.DRAPHSOR@Macbeth.Stanford.EDU>
Subject: Execution!
To:Cannon-Fodder:;@Macbeth.Stanford.EDU
Status: OR
 ---===< Have you hugged a dark elf today? >===---
Message-ID:<12560600960.39.D.DRAPHSOR@Macbeth.Stanford.EDU>
 Attention Troubleshooters!
 Recently, a loyal clone in the service of The Computer has uncovered evidence
of treasonous activity on the part of one of Alpha Complex's citizens.  This traitor
has been working to create dissent in the ranks of team HTN-13 (a Trouble-
shooter team which is, as we all know, very close to the CPU of Our Friend).
None would have guessed that this previously loyal clone would turn to the evil
ways of treachery and communism (he's probably a mutant, too!)  (*gasp*), but
the evidence is irrefutable.  Observe:
  Treasonous evidence, exhibit 1:
 > Date: Tue, 16 Jan 90 11:58:14 P> ST
 > From: Grun-G-EEE-1
 > Message-Id: <9001161958.AA10209@ucrmath.ucr.edu>
 > To: Barr-G-MAN-1
 > Subject: Re:  Paranoia PBeM
 >
 > want any help from Grun-G-EEE-1 in dealing with "uncooperative"
 > citizens
 > in your group?
 > }:-)}
  and the reply...
  Unco-operative citizens? Surely all citizens are cooperative loyal followers of
the computer. Only a commie mutant traitor would be otherwise. Do you have
evidence that such a swine has infiltrated our group?
          Barr-G-MAN-1
  and then more from the traitor...
  > Mostly only commie spies (EXCEPTION:THE COMPUTER MAY SAY
ANYTHING IT
 > WISHES TO SAY) would ask for evidence, but this is the thought:
 > your group is imitating commies at the computer's request (and don't
 > give me any B.S. about "well, how do you know this and that, and that ?").
 > a commie acts like someone imitating a commie. a commie could be in your
 > group because it would be so easy to hide amongst other people who are
 > acting like commies.
 > [More treasonous ramblings deleted.]
 > Grun-G-EEE-1
  Yes, it is true, citizens - we have been harboring a traitor in our very midst!
His immediate and lasting execution is obviously called for.
 [Cut from news announcer to Troubleshooter rec room.  Grun-G-EEE-1 is star-
ing at the monitor, mouthing something like Rit wasnUt meS.  A team of Blue
clearance Internal Security Elite Troopers swarm into the room.  Grun-G-EEE-1
finally realizes his peril and attempts to pull his weapon, but to no avail - he is
quickly beaten into submission and carried away.]
  Yes, friends, this took place just a few hours ago.  We now bring you, *live*,
the execution of this notorious traitor.
  [Cut to execution room.  The traitor, Grun-G-EEE-1, stands on a scaffold with
a rope around his neck.]
  Announcer:  Grun-G-EEE-1, have you any last words before your execution?
  Grun-G-EEE-1:  Yes - I <bashblamzappowcrack-
lekkkzzzzoooooorrrrccccchhhhh>
  Announcer:  Thank you for those expiring words.  Now back to our regularly
scheduled program...
  [The scene fades, the camera lingering on the blackened crisp that once was
Grun-G-EEE-1.  It is lying on the ground - the rope seems to have been severed
by the autofire lasers.]
```

Tietokone pitää kansalaisensa tilanteen tasalla. Ohessa uutisraportti, jossa kerrotaan erään kurjan mutanttikommaripetturin (gasp) saamasta armontäyteisestä mutta ah niin oikeudenmukaisesta tuomiosta.

Ratkaise

Leisure Suit Larry 3

PETRI TEITTINEN

ENTISTÄKIN ROHKEAMPI, SUUNNATTOMAN HAUSKA

Huippusuosittu Larry-sarja on nyt tullut kolmanteen ja luultavasti viimeiseen osaansa. Aikaisemmissa pelikirjoissa on käsitelty kaksi aikaisempaa Larrya, joten on luonnollista, että nyt paljastetaan Larry III:n salat!

Sierra On-Linen pelit ovat jokaisen uuden pelin myötä vain suositumpia. Ja rohkeampia. Larry III sisältää hurjia kohtauksia, ja veikkaisin että vaikka kaikki onkin tehty kieli poskessa, tulee pelillä olemaan vaikeuksia Ruotsin ja Saksan tietokonepelien ennakkosensuurin kanssa. Joka tapauksessa, Larry III on suunnattoman hauska.

Lisäksi tämäkään ratkaisu ei sisällä kaikkea mahdollista, sillä lopussa et saa läheskään täysiä pisteitä. Peli on kuitenkin niin oivallisesti tehty, että se kertoo lopussa mitä sinulta jäi tekemättä. Kerran läpipelaaminen ei siis riitä, vaan pelistä on vielä löydettävissä paljon hupaisia juttuja.

Larry III ei ole kovinkaan ajasta tarkka peli, joten tämä ratkaisu ei ole mitä-missä-milloin, vaan pääasiassa mitä-ja-missä. Voit kokeilla temppuja eri järjestyksessä ja katsoa mitä tapahtuu. Muista: tallenna usein, niin ei ota päähän jälkeenpäin!

Kiperät kysymykset

Peli alkaa perinteisin kysymyksin, jotka ovat tulleet useille tutuiksi jo Larry I:n aikoina. ALT-X ei pure tällä kertaa, mutta CTRL-ALT-X toimii, joten siitä vaan näppärät sormet kolmelle nappulalle yhtäaikaa, ja saat määritellä pelin törkytason itse.

Kysymyksien jälkeen voit katsella pitkähkön alkuselvityksen, jossa tiivistettynä kerrotaan miten saaresta on tullut turistiansa ja Larrysta vatsakas naistennaurattaja. Saarta johtaa Natives Inc., jonka johdossa on vaimosi Kalalaun isä. Sinä olet töissä firmassa hyvällä palkalla, vaikket osaakaan yhtään mitään.



Passionate Patti, mikä kaunotar!

Larry löytyy näköalatasanteelta ihmettelemässä miten saari on muuttunut. Lukaise kyltti ja lampsi vasemmanpuoleisten kiikareiden luokse. Katso kiikareihin ja mitä näetkään? Vastapäisessä pilvenpiirtäjässä nuori kaunis nainen sammuttaa valot, vetäisee rullaverhoja aavistuksen alaspäin ja riisuutuu. Hetken keimailtuaan ikkunan edessä hän katoaa. Pyyhkäiset hikiset kätesi yhtä hikisiin shortseihisi. Kävele nyt näköalapaikalta alaoikealle viidakkoon. Kuuluisa osoittava käsi näyttää sinulle tien talollesi. Mene sinne.

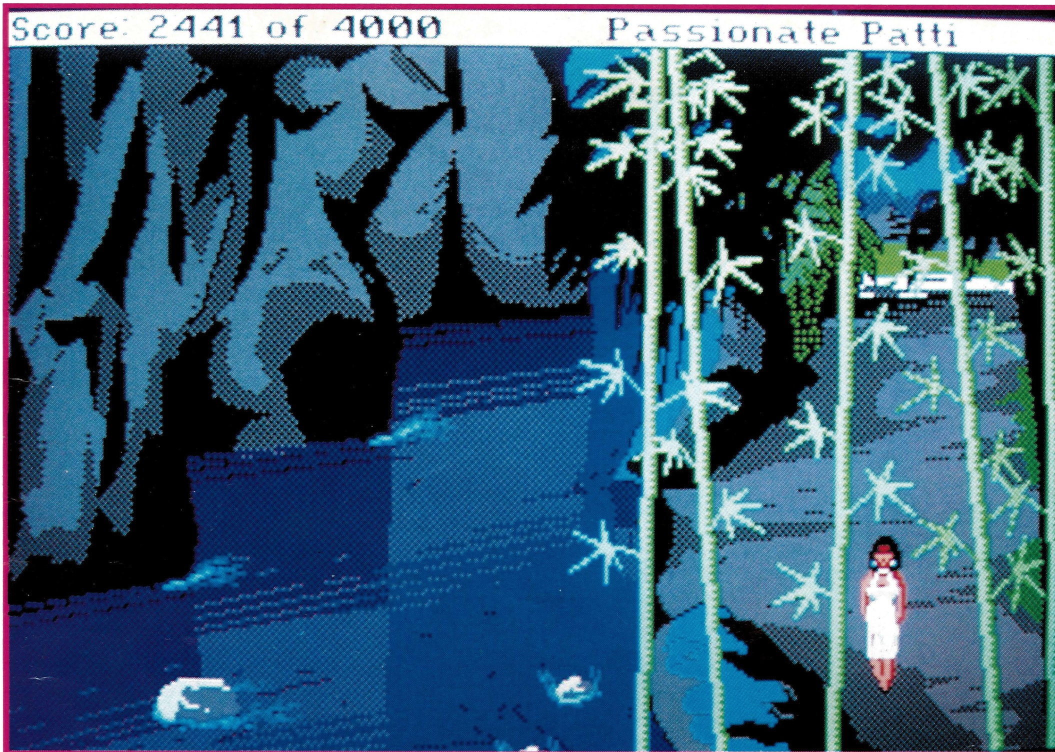
Vaimollasi on toinen...nainen?!

Portti on harmiksesi lukossa, ja kun huikkailet vaimoltasi Kalalaulta, miksi asia on näin, toteaa hän tyynesti jättävänsä sinut toisen naisen takia. Asia on sitten sillä sipuli, voit lähteä.

Viidakossa osoittava käsi opastaa sinut työpaikallesi Natives Inc:iin, jossa saat kovakätisesti potkut ex-vaimosi isältä. Näin oletkin aivan omillasi. Lähdet talsimaan viidakkoon ja kiroat vaimokkeet syvimpään helvettiin: et sinä sellaisia tarvitse! Sinähän olet vapaa ja villi Larry Laffer. Maasta nousee puhelinkoppi, Larry astahtaa sisään ja tarkistaa ettei lähettyvillä ole ketään, ja... teräsmiesmäisesti hän räväyttää hawaijipaitansa alta tutun valkoisen pukunsa (dadaadadamdamdamdamdaa!).

Kävele takaisin talollesi ja katso postiluukkuun. Ota luottokortti ja lampsi takaisin viidakkoon. Katsele viidakossa tarkasti ruutua jotta erotat yhden viidakkoruudun oikeassa alareunassa pilkistävän tumman klöntin. Se on puupalanen, se. Nappaa se mukaasi, se on tärkeä. Mene ruudusta, jossa on suihkulähde, alas.

Tulet rannalle, jossa ottaa aurinkoa kaunis nuori nainen. Matkamuistokauppias tulee tyrkyttämään tavaraa ja tyttö ostaa iloiten kaiken. Kun kauppias poistuu, katso tyttöä ja ihailtuasi tarpeeksi hänen vartaloaan, katso häntä silmiin ja puhu hänelle. Tarjoa naiselle luottokorttisi, jonka hän ottaa iloiten vas-



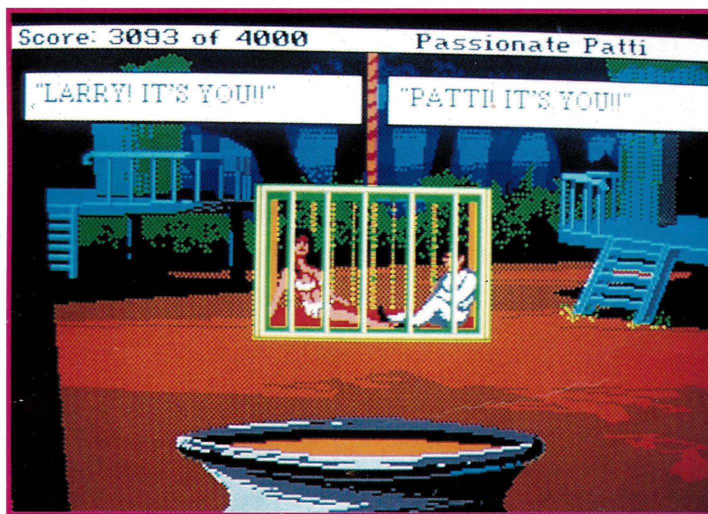
Tee marihuanasta köysi, onkos tämä sitä huumeiden väärinkäyttöä?

taan ja kiittää sinua omalla inimitoimattomalla tyylillään. Tapahtumien aikana saat naiselta tylsän puukon. Mene vasemmalle jolloin tulet taas suihkulähderuutuun.

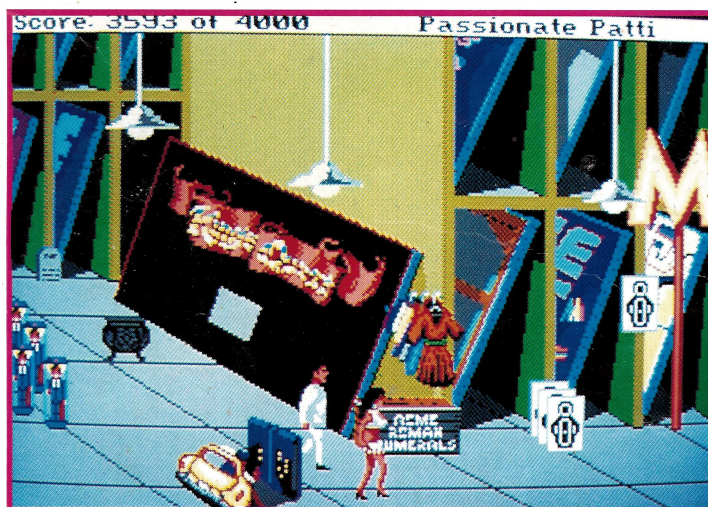
Puupalikka uuteen uskoon

Teroita puukko oikeassa reunassa näkyvissä portaissa. Veistä teroitetulla veitselläsi puupalikkaa, jolloin siitä tulee eroottinen veistos (katsopa sällin hymyä!). Lampsi ympäriinsä kunnes tule Chip'n'Dale -nimisen klubin eteen. Ruudun keskellä on ruohoa. Leikkaa ruohoa veitsellä ja tee ruohosta hame. Kävele ulkokäymälöiden luokse, mene vasemmanpuoleiseen ja vaihda hame päällesi. Ota kopin seinustalla olevasta lavuaarista saippua ja juo vettä.

Kävele takaisin rannalle ja esiinny matkamuistokauppiaana. Myy veistämäsi veistos naiselle ja saat 20 taalaa rahaa. Painele takaisin käymälöille ja vaihda valkoinen pukusi päällesi. Käppäile maailmankuuluun Comedy Hutiin ja juttele vasemmassa alanurkassa olevien miesten kanssa. Istu sen jälkeen alas ja kestä koomikon vitsit (ne kestävät kauan, mutta tuleepa sitten pisteitäkin!).



Lopultakin yhdessä!



Larry ja Patti Sierran studioilla

Lampsi sitten viidakkoon ja TV:n katselupaikkaan. Apupöydällä on lehti, lue se tarkkaan. Suuntaa sitten Casino Cabareehen, eli ruutuun jossa on suihkulähde, portaat ylös, käytävän päähän ja vasemmalle.

Nokkela kopiointisuojaus iskee!

Anna portsarille lippu (sitä ei näy inventaariossa, sinulla vain on se, kieroa vai mitä??) ja vastaa poken kysymykseen. Kysymys on itse asiassa kopiointisuojaus, ja sinun pitää etsiä pelin mukana tulleesta käsikirjasta oikeat numerot. Anna sitten 20 taalaa portsarille.

Cherri Tartin hurmaavan esityksen jälkeen odottele portsarin edessä, kunnes Cherri tulee ulos. Painu sutena heittämään huulta typsyn kanssa. Lupaa onnettomalle Cherrille maaplänttI, jonka saat avioerostasi. Lupauksen voit täyttää menemällä lakitoimistoon ja pyytämällä, että asianajaja järjestää sinulle avioeron yhteydessä maata. Se kyllä onnistuu, mutta maksaa 500 taalaa. Saat kuitenkin paperit jo käteesi ja voit maksaa jälkeenpäin.

Vie maanluovutuspaperit Cherrille ja hänkin antaa sinulle jotain. Kesken touhuamisen show alkaa, temmot kiireissäsi Cherrin vaatteet päällesi ja joudut lavalle tanssimaan. Kävele rampin alkupäähän ja TANSSI! Yleisö rakastaa sinua, miehet alkavat hurmioissaan heitellä sinulle rahaa, ja kuinka ollakaan, keräät lavan lattialla juuri ne 500 dollaria, jotka olet velkaa asianajotoimistolle.

Voit mennä takaisin huoneeseen vaihtamaan valkoiset vaatteet päällesi, mutta jos haluat lisää pisteitä, voit käydä seikkailemassa ympäri saarta. Kun sitten olet vaihtanut vaatteet, mene asianajotoimistoon, maksa velkasi ja saat viralliset avioeropaperit. Lämpsi sitten takaisin ho-

telliin, mutta älä mene käytävän päästä vasemmalle vaan oikealle.

Avioero ja uutta naista...

Tulet baariin. Istu alas ja juttele Passionate Pattin kanssa. Anna hänelle avioeropaperit, että hän uskoo että olet eronnut, mutta kun pyydät häntä treffeille, toteaa hän että olet liian pulska. Lakipapereiden väliin on joutunut asianajajasi Fat Cityn asiakaskortti, ota se talteen.

Hae kukkia Chip'n'Dalen vieressä olevasta kallioluolasta, mutta varo ettet putoa reunalta. Tee kukista seppele ja vie se Pattille. Hän ei kuitenkaan vieläkään suostu treffeille. Mene rannalle ja nouki naisen jättämä pyyhe. Jos luulet että sinulla on aikaa, voit ottaa aurinkoa, mutta älä ota liikaa, ettei mene henki.

Mene sitten Fat Cityyn. Mene vasemmanpuoleisesta ovesta sisään asianajajasi kortilla. Kävele kauimmaiselle lokerolle (pitkän kiemuran jälkeen umpikujan päässä oleva lokero) ja käännä kortti toisinpäin. Sieltä löytyy kolmen saarella toimivan firman nimi. Nyt sinun pitää katsoa pelin käsikirjasta, millä sivuilla näiden firmojen mainokset ovat. Sivujen numerot ovat sitten se numerosarja jolla lokero avataan.

Riisu vaatteesi ja pue päällesi naisten verryttelypuku. Muista lukita lokerosi ja mene ylhäällä oikeanpuoleisesta ovesta punttisalille.

Leisuresuit Arnold

Tee jokaisessa neljässä laitteessa ensin 13 liikettä (use press, use pullup, use curl ja kun käytät bar pullia, kirjoita pelkästään sit). Jos mitään ihmeellistä ei tapahdu, tee jokaisessa kaksi lisää. Jos vieläkään ei tapahdu mitään, tee jokaisessa laitteessa täyteen 20 liikettä ja naura itsesi kipeäksi kun Larry muuttuu Arnold-kopioksi.

Palaa sitten lokerolle. Riisu verkkarit, ota pyyhe ja saippua mukaasi, lukitse lokero ja mene vasemmanpuoleisesta ovesta suihkuun. Ihmeteltyäsi hetken aikaa perspektiiviä, ota suihku, pese itsesi saippualla ja kuivaa pyyhkeellä. Lokerolla suihkuta dödöä kainaloon ja pue valkoinen puku päällesi.

Puettuasi voit kokeilla josko kortti käy mihinkään muuhun oveen Fat Cityssä. Oikealla puolella keskimmäisen oven takaa pitäisi ainakin löytyä nainen (Bambi), jolla on ongelmia videon kanssa. Auta naista ja lampsi sitten Chip'n'Dalen vieressä olevaan kallioluolaan keräämään lisää kukkasia ja tekemään uusi seppele, sillä vanha on aivan nahistunut.

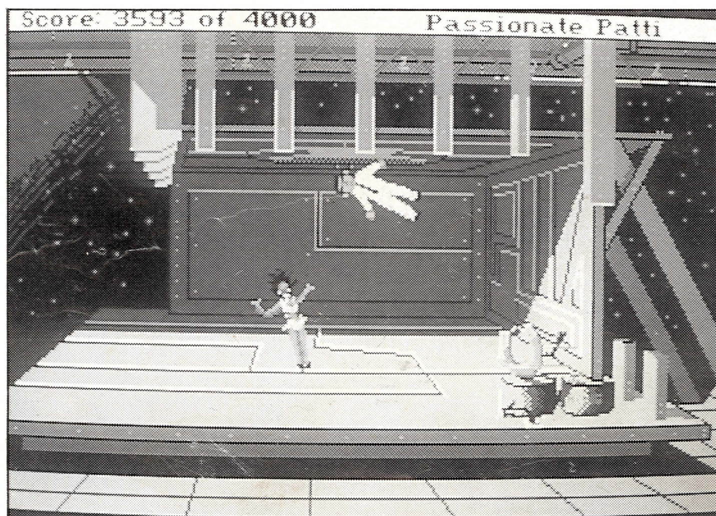
Mene Pattin luokse baariin, anna hänelle seppele ja pyydä häntä treffeille. Nyt Patti suostuu ja antaa sinulle huoneensa avaimen. Hän pyytää sinua myös hakemaan viiniä. Kipaise sutena Comedy Hutissa nappaamassa viinipullo pöydästä ja singahda salamana hotellin hissillä yhdeksänteen kerrokseen (huoneen avainta tarvitaan jo hississä), missä Patti jo odotteleekin. Kaada hieman viiniä laseihin ja katsele piiiitkä animaatio. Yön aikana tapahtuu valitettava väärinkäsitys ja Larry liukenee paikalta.

Sukupuolenvaihdos ilman leikkausta

Siirryt nyt kontrolloimaan Pattia joka lähtee etsimään Larrya. Ota pullo, mene sovituskopin taakse ja pistä vaatteita päälle (wear panties, wear bra, wear pantyhose, wear dress). Poistu huoneesta ja paina hississä nappia yksi. Mene sitten hakemaan baarista yliviivauskynä (magic marker). Täytä viinipullo vedellä käymälän vieressa olevasta lavuaarista. Mene katsomaan mies-strippausta Chip'n'Daleen. Anna ovimiehelle tippi, jotta pääset sisään. Katsele Dalen esitys ja taputa jos haluat.

Esityksen jälkeen Dale tulee saliin. Nouse välittömästi ja mene keskustelemaan hänen kanssaan. Yhdennäköisyys pelin tekijän ja Dalen välillä on muuten aika ällistyttävä, eikö? Mene sitten Comedy Hutista oikealle bambuviidakkoon. Nyt on hyvä tallentaa tilanne sillä, viidakossa eksyy helposti.

Tässä kuitenkin oikea reitti:
Kaksi ruutua ylös, T-risteyksestä oikealle, kaksi ruutua oikealle, umpikujalta näyttävä meneekin ylöspäin, heti vasemmalle ja sitten ylös. Tulet T-risteykseen, mene oikealle ja kolme ruutua ylös. Neljännessä ruudussa tie kääntyy vasemmalle ja jatkuu suoraan. Käänny vasemmalle. (Tästä eteenpäin et voi enää eksyä, seuraa vain reittiä) Kaksi ruutua vasemmalle, yksi alas ja pari kolme vasemmalle, pari kolme ylös, vasemmalle ja ylös. Jos jossain vaiheessa Patti alkaa laahustaa pahan näköisesti, ota huikka viinipullosta. Perillä juo joesta, mutta varo ettet tipahda jokeen.



Space Questin alkuruudussa painottomuus ja lähdette leijumaan.

Ja vaatteet senkun vähenevät!

Mene kaaren taakse ja ota sukkahousut pois. Sido sukkahousut kiveen ja laskeudu alas. Rankan äkkipysäyksen jälkeen voit ottaa pensaasta marihuanaa (take grass). Kiipeä puuhun ja ota kookospähkinöitä. Kiipeä alas ja tee marihuanasta köysi. Heitä köysi kanjonin yli ja sido toinen pää puuhun. Revi asua ja tee valjaat (harness). Mene kanjonin yli valjaiden avulla.

Toisella puolella vastaasi tulee pian villisika. Riisu rintaliivit, pistä niiden sisään kookospähkinät ja mene ruudun vasempaan reunaan. Heti kun sika ilmestyy, heitä sitä rintaliiveillä. Mene rannalle tukin luokse ja raahaa se syvemmälle. Kiipeä tukin selkään ja äkkiä tallenna tilanne, koska edessä on pelin vaikein pala eli toimintaosuus, jossa ohjailet tukkia alas koskea.

Paras tekniikka on heti aluksi painaa alas-nuolta, että saat eniten aikaa reagoida vastaantuleviin esteisiin. Olen myös huomannut, että esteet tulevat suurinpiirtein siltä kohdalta, mihin olet jäänyt väistäessäsi edellistä estettä. Itse pääsin kohdan läpi odottamalla samassa kohdassa sekunnin murto-osan ja suikkaamalla sitten toiseen suuntaan kuin edellisellä kerralla.

Joen jälkeen alkuasukasnaiset ottavat sinut kiinni ja heittävät sinut Larryn kanssa samaan häkkiin. Käytä häkissä yliviivaus/maagista kynää ja piirrä ovi. Menkää molemmat ovesta ja tiputte... Sierra On-Linen studioille! Voit mennä vain yhteen suuntaan ja näette kohtauksia peleistä Police Quest, Space Quest ja King's Quest IV. Kun tulette Space Quest I:n alkuruutuun, häviää painottomuus ja lähdette leijumaan. Sen kanssa on hauskaa leikkiä jonkin aikaa.

Kun kyllästyt, leijaile ruudun alareunassa olevan koneen luokse ja tempaise siitä töpseli irti. Mätkähdätte tyylikkäästi maahan. Jatkakaa matkaa ja peli onkin pelattu läpi, riittää kun katselet lopun hienot animaatiot ja nautit kauniista auringonlaskusta.

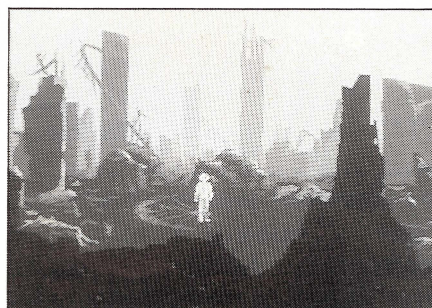
Ratkaise

FUTURE WARS TIME TRAVELLERS

MARKKU ALANEN

SEIKKAILUPELI KIRJOITUSTAIDOTTOMILLE

Palace Software on noussut viimeisen vuoden aikana Englannin arvostetuimpien pelitalojen joukkoon. Sen mainetta lisää entisestään Delphinen valmistama mielenkiintoinen uutukainen Future Wars: Time Travellers, joka on toteutettu pelaajaystävällisellä, animaatiota hyödyntävällä cinematique-tekniikalla. Peli valittiin Englannissa vuoden 1989 parhaaksi ulkolaiseksi seikkailupeliksi.



Pelin tapahtumat sijoittuvat tulevaisuuteen, jossa Crughonien hyökkäys uhkaa ihmisten herruutta maapallolla. Koska aikamatkailu on tuolloin jo tiukasti hanskassa, maisemat vaihtuvat vuosituhansista välittämättä.

Pelaaja löytää itsensä aivan aluksi suuren pilvenpiirtäjän seinältä ikkunoita pesemästä. Tässä vaiheessa hän tuskin aavistaakaan näyttelevänsä keskeistä roolia Crughonien hyökkäyksen häiritsijänä, jonka tehtävä tulee hoidettua vasta Crughonien kaukaisessa päämajassa.

Nykyaikaista nipotusta

Yleisenä ohjeena todettakoon näytön tiukan tuijottelun ja kohdistimen tarkan asettelun pikselin tarkkuudella olevan oleellisen osan pelissä selviytymistä. Kielitaito ei ole kriittinen tekijä.

Ikkunanpesukelkassa paina punaista nappia, ota kaatunut ämpäri, avaa ikkuna ja kiipeä sisään. Huoneeseen päästyäsi poimi muovikassi ja avain maton alta. Nyt on viimeinen mahdollisuutesi käydä vessassa, joten käytä tilaisuutta hyväksesi. Poimi samalla pivoon hyönteismyrkky ja pikkulippu. Täytä ämpäri vedellä ja sijoita se pomon oven päälle.

Siirry sivuhuoneeseen. Avaa kaappi avaimella ja tutki kirjoituskonetta. Ota kirjoituspöydän laatikosta paperinippu. Pistä lippu oikealle paikalleen ja siirry salaovesta sisään seivattuasi pelin.

Naputtele numerosarja paneeliin ennen kuin katto murskaa sinut. Lataa tilanne uusiksi kunnes opit toimimaan kyllin nopeasti. Siirry ovesta laboratorioon ja syötä paperit koneeseen. Taas tarvitaan ripeyttä materiasiirtimen käynnistyksessä ja säteen alle sujahtamisessa.

Keskiaikaista karismaa

Varovasti suon poikki puiki ja moskiitoille Raidia ruiki. Kaikki mikä kiiltää kannattaa ottaa talteen. Järven rannalla löytyy puun juurelta köysi, jolla kiivetään puuhun. Sopivan hetken tullen suoritetaan vaatteiden vaihto ja jatketaan matkaa kylään.

Kylän laidalla olevaa puuta ravistelemalla saa kaljarahat vaivan palkaksi. Siispä paikalliseen kapakkiin juoruja kuuntelemaan. Linnaan pääsee nyt sisään ja ulos tullessa voi keventää vartiosotilaan taakkaa keihään verran. Kaapu keihäällä kelosta ja luostaria kohti käyskelemään.

Sähkösuvesta selviää kassillisella järvivettä vaikka kiirettä pitää. Luostarissa on syytä pysytellä seinän vierustalla. Ensin vasemmasta ovesta kuppia keräämään ja sitten päätyovesta kuppia täyttämään. Oikealta pääsee apotin luo, jolta löytyy kaukoohjain. Kirjakaapista saa älykortin, jonka kera peruutetaan kellariin. Salaovi on tynnyrissä. Laboratoriossa poimi kaasukapseli ja vapauta Lana älykortilla.

Tulevaisuudessa töpeksittyä

Tongi raunioiden rojuja ruudun oikeassa alalaidassa kunnes kännyyn kalahtaa puhalluslamppu. Seuraavassa ruudussa majailee rasia sulakkeita ja viemärin kansiluukku. Viemärissä on putkessa hana, josta voi täyttää puhalluslampun hirviön varalle.

Maanpinnalle taas päästyäsi putsaa kameran linssiä keihäällä niin pääset metroasemalle. Kaiva kolikko koneesta ja tutustu päivän lehteen. Matkaa metrolla lentoasemalle ja käy alakerrassa vaihtamassa sulakkeet. Siitä vaan sitten lipputarkastajan selän taitse rullaportaisiin.

Vankilassa avaa ilmanvaihtoaukon säleikkö ja toimita kaasukapseli putkipostiin. Sanomalehti tukkii aukon sopivasti. Näin pääset teloitusryhmän eteen.

Siellä sun täällä meno päällä

Esihistoriallisella ajalla käydään laukaustenvaihtoa Crughonien kanssa ja voittajaksi selviytyy surmaamalla kiekon kanssa leijailevan konnan. Ruumiintarkastuksessa löytyy jälleen älykortti. Reippaasti aluksen uumeniin, kortti lukijaan, riepu kameran päälle ja arkkuun makuulle.

Aluksen laskeuduttua tukikohtaan heitä pilleri naamaan juuri oven avautuessa. Portaita alas ja laatikoiden väliin piiloon. Ympäristön tutkailua ja laatikon sisältä löytyy jälleen salaovi.

Viimeinen vaihe on vaikein. Seivausta tarvitaan tuhkatiheään ja karttaa on laadittava jollain konstilla. Sinun on laskeuduttava 16 kerrosta tietokonehuoneeseen ja käytettävä vielä kerran älykorttia. Sitten takaisin seitsemännessä kerroksessa odottavaan pakoaluksen. Kello käy koko ajan. Jos et ehdi ulos ajoissa, räjähdät tukikohdan mukana.

Tässä koodi alaspäin taivaltamiseen. Ylös tullaan samaa reittiä seitsemännelle tasolle.

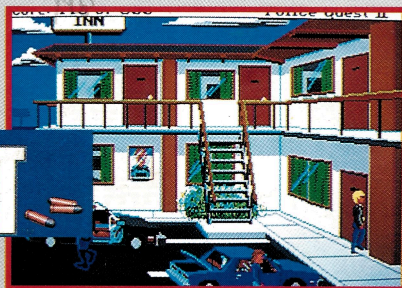
O2A, O2A, OA, VA, OA, OA, (7.Krs.), VA, VA, VA, VA, OA, OA, OY, OY, OY, OY, OY, OA, OA, OA, VA, VA, VA, OA, VA, O.



Ratkaise

POLICE QUEST

PETRI TEITTINEN



Nyt varovasti!



Ruutisavun hälvettyä pitäisi näkymän olla tämä: Bains kuolleena.

REALISTISTA POLIISIN ARKEA

Sierran Police Quest -sarja on realistisempi kuin yksikään television poliisiohjelma. Sarjan kakkososa on aiheuttanut paljon päänvaivaa useille pelaajille, joten onkin korkea aika pelata se kerralla läpi.

Kuten useassa Sierra-On-Linen pelissä todetaan, pelitilanne kannattaa tallentaa usein. Niin tässäkin tapauksessa. Tekstissä ei yleensä erikseen mainita, koska on hyvä paikka tallentaa, mutta suosittelen, että aina kun näyttää siltä, että edessä on vaarallinen paikka, kannattaa läpikäydä tallentamisen vaiva. Siitä voi olla arvaamatonta hyötyä hieman myöhemmin.

Aamurutiini, tylsä rutiini

Pelin alussa istut autossasi. Ripeästi ja aikailematta (ei töistä sovi myöhästyä) aukaise hansikaslokero ja ota sieltä kortti. Ota avaimet virtalukosta, sulje hansikaslokero ja poistu autosta. Helpoiten tämä käy painamalla funktionäppäintä F4.

Kävele poliisiaseman oven eteen ja aukaise se avaimella. Ovi on lukossa **aina**, joten joudut avaamaan oven joka kerta UNLOCK-komennolla paitsi poistuessasi asemalta. Vastapäisellä seinällä on kaksi ovea. Mene vasemmanpuoleisesta ja saavut poliisien pukuhuoneeseen/vessaan.

Etsi lokerosi (se on peilin vieressä vasemmalla seinällä) ja käännä autosta löytämäsi kortti toisinpäin. Tutki korttia ja löydät lokerosi avauskoodit. Aukaise lokero naputtelemalla koodit kun peli niitä kysyy. Ota lokerosta kaikki minkä irti saat ja poistu takaisin aulaan.

Lataa aseesi (F6) ja mene oikealle. Ennen kuin poistut aulasta, pysähdy vielä ruudun oikeassa reunassa olevan pöydän kohdalle ja kirjoita OPEN BIN ja TAKE KIT. Näin saat etsivänlaukkusi, joka sisältää tarpeelliset välineet sormenjälkien ottamista varten ja muuta mukavaa.

Ase kuntoon, välty yllätyksiltä

Mene oikealle ja saavut ampumaradalle. Ojenna pöydän takana seisovalle miehelle aseesi ja hän tarkistaa sen toimivuuden. Pyydä mieheltä korvasuojaimet (EAR PROTECTORS) ja astele radalle. Etsi vapaa koppi ja vetäise korvasuojaimet päähäsi. F8 nostaa aseesi valmiustilaan.

Siirtele kursorinäppäimillä tähtäin esim. keskelle päätä ja ammu yksi tai kaksi laukausta. Laske ase (F8) ja kirjoita PRESS VIEW. Näin saat taulun lähemmäksi. Katso mihin laukaukset menivät ja säädä aseesi tähtäintä (ADJUST GUN). Jos luodit menivät liian alas ja liikaa vasemmalle, painele ylös osoittavaa kursorinäppäintä muutaman kerran. Näin aseesi ampuu ylemmäs seuraavalla kerralla. Painelemalla oikealle osoittavaa kursorinäppäintä, ampuu aseesi enemmän oikealle.

Kun olet säädellyt asetta, paina ENTER. Kirjoita REPLACE TARGET ja PRESS BACK. Näin uusi taulu siirtyy radan päähän. Nosta taas aseesi (F8) ja ammu pari laukausta päähän. Laske ase ja kirjoita PRESS VIEW. Jos aseesi tähtäin on nyt säädetty oikein, saat lisää pisteitä ja peli soittaa pienen lurituksen. Jos mitään ei kuitenkaan tapahdu, säädä asetta lisää, vaihda taulu ja ammu taas pari koelaukausta. Jos panokset loppuvat, voit ensin vaihtaa aseeseen toisen täyden lippaan (F6) tai hakea pöydän takana seisovalta mieheltä lisää panoksia (GET MORE AMMO). Kun olet säätänyt aseesi, kirjoita EXIT ja poistu ampumaradalta.

Kapteeni tykkää jäätelöstä

Mene vasemmalle ja aulassa vasemmalla seinustalla olevista ovista ylemmästä. Tulet murhaosaston toimistoon. Puhelimessa puhuva tai jäätelöä massuttava kapteeni voi sanoa sinulle sanan pari. Tutki kapteenin pöytää, etenkin pöydällä olevia papereita ja löydät kolme koodisanaa (MIAMI, PISTACHIO, ICECREAM). Kun käytät toisella pöydällä olevaa tietokonetta, ovat nämä sanat tarpeen. Saat myös pisteitä kun käytät oikeaa koodisanaa oikeassa paikassa.

Kun olet näprännyt tarpeeksesi tietokoneen kanssa, kirjoita EXIT ja mene oikealla seinustalla nököttävän arkistokaapin luokse. Avaa kaappi (OPEN CABINET) ja ota Jesse Bainsin kansio. Ota kansiosta Bainsin valokuva ja mene istumaan pöytäsi ääreen. Avaa laatikko (DRAWER) avaimella ja ota laatikosta kirje ja lompakkosi. Muista lukita laatikko.

Tarkista onko pöydällesi tullut viestejä (EXAMINE BASKET), nouse seisomaan ja hae päätyseinällä roikkuvasta telineestä autonavaimet. Tässä vaiheessa pitäisi jo olla selvillä, että Bains on karannut Lyttonin vankilasta panttivangin kera.

Marssi ulos poliisiasemalta, mene sinisen auton takakontin eteen ja kirjoita OPEN TRUNK, sitten PUT KIT ja CLOSE TRUNK. Näin etsivänlaukkusi on turvassa auton takakontissa.

Astele sinisen auton vasemmanpuoleisen etuoven eteen. Paina F4 ja kumppanisi Keith rynnistää pää neljäntenä jalkana ulos. Voi olla, että kapteeni vetää porot sieraimiinsa ja kutsuu sinut puhutteluun. Joka tapauksessa,

kirjoita DRIVE TO JAIL kun olet autossa ja lähdet ajelemaan kohti vankilaa.

Vankilassa, muttei vankina

Vankilan parkkipaikalla kävele seinällä olevien lokeroiden luokse, aukaise lokero, pistä aseesi sinne ja sulje lokero. Paina oven vieressä olevaa nappia, vastaa kysymykseen OPEN DOOR, käänny kasvot kohti tarkkailukameraa ja SHOW ID. Ovi aukeaa ja sinut ottaa vastaan tiskin takana seisova poliisi.

Kysy mieheltä paosta, jolloin hän kertoo erään vangin nähneen paon. Vanki tuodaan kuulusteltavaksi. Mene vasemmalla sijaitsevaan huoneeseen ja verkon toiselle puolelle tuodaan kyseinen vanki. Kysy mieheltä paosta ja mene takaisin oikealle.

Pyydä poliisilta Luis Paten kansio (GET PATE FILE) ja sen jälkeen Bainsin kansio, josta ota Bainsin tuoreempi valokuva. Annettuasi kansion takaisin kysy vielä pakoautosta ja voit poistua takaisin parkkipaikalle. Muista ottaa aseesi lokerosta!

Mene autoon, varmuuden vuoksi CALL DISPATCH tai USE RADIO ja DRIVE TO OAK TREE MALL. Matkan varrella saat radiosanoman, jossa kerrotaan että panttivangiksi otetun poliisin auto on löytynyt Oak Treen liikekeskuksesta. Hetken kuluttua saavut sinne. Pienen keskustelun jälkeen hae laukkusi auton takakontista, talsi oikeassa alanurkassa sijaitsevan auton oikeanpuoleisen oven eteen ja OPEN DOOR.

Ota sormenjäljet hansikaslokerosta ja avaa sen jälkeen lokero. Ota kotelo ja luodit. Sulje ovi ja kysy naiselta, minkälainen hänen autonsa on (ASK WOMAN ABOUT CAR). Pistä laukkusi takakonttiin, mene autoon, radioi varmuudeksi asemalle ja DRIVE TO COTTON COVE.

Kovaa toimintaa järven rannalla

Hermostunutta naishölkkääjää kuulustellaan seuraavasti: TALK TO GIRL, ASK GIRL ABOUT MAN. Ota ase esille (F8) ja varmista että se on ladattu (F6). Mene yksi ruutu vasemmalle ja odota, että Bains ampuu yhden laukauksen. Vastaa tuleen välittömästi painamalla F10. Bains karkaa.

älä missään tapauksessa jää seisoskelemaan ruudun alapuoliskolle, sillä hetken kuluttua Bains suhistaa varastamallaan autolla ruudun poikki. Hän yrittää ajaa ylitsesi jollet seiso ruudun yläreunassa. Pistä aseesi pois, mene autoosi ja radioi tiedot asemalle.

Nouse autosta ja ota laukkusi takakontista. Mene kaksi ruutua vasemmalle ja tutki roskapönttö. Ota vaatteet ja tutki nimilappusta. Mene ruudun vasempaan ylänurkkaan, josta löydät verijäljet (EXAMINE GROUND). Avaa laukkusi, ota kameralla kuvia (USE CAMERA), ota talteen verinäyte, ota vedokset jalanjäljistä (GET FOOTPRINTS)ja sulje laukku.

Keith käy katsomassa paikkaa ja menee hälyttämään paikalle sukeltajan. Mene yksi ruutu oikealle ja odota kunnes poliisipaku saapuu paikalle. Kun sukeltaja Moore kysyy, mitä hänen pitää tehdä, vastaa GO DIVE. Moore kysyy josko sinulla on sukeltajatodistus, jotta voisit sukeltaa hänen kanssaan. Jos olet pelannut täsmälleen näiden ohjeiden mukaan, ei sinulla taida olla todistusta mukana, joten jäät rannalle odottelemaan.

(Tiedän, että pakettiautoon pääsee jotenkin ja sieltä pitää ottaa SUIT, VEST, BELT, MASK, FINS ja TANK. Ilmantarkistuksen jälkeen voi mennä sukeltamaan ja järven pohjasta löytyy veitsi, virkamerkki ja ruumis.)

Jonkin ajan kuluttua Moore ilmaantuu paikalle ja sanoo löytäneensä ruumiin. Käy tutkimassa ruumis, palaa autollesi, heitä laukku konttiin ja radioi löydöt asemalle. Aja lentokentälle.

Iilimadot jättävät aina limaa jälkeensä...

Kentän parkkipaikalla kävele mustan farmarin luokse. Käy tarkistamassa eturekisterikilpi. Käy autossa ilmoittamassa löydöt asemalle, nappaa takakontista laukkusi ja palaa mustan auton luokse. Aukaise matkustajan ovi, ja ota sormenjäljet taustapeilistä. Sulje ovi ja nakkaa laukkusi konttiin.

Keith sanoo hankkivansa paikalle hinausauton. Mene ylös, mutta pysähdy ennen suojatietä. Mene ruudun vasemmassa reunassa olevan pylvään luokse ja paina nappia, jolloin valo muuttuu vihreäksi. Nyt voit ylittää suojatien rauhallisin mielin.

Osta tytöltä ruusu ja astu sisään terminaaliin. Näytä kiireiselle miehelle ID:si ja Bainsin valokuva. Pyydä nähdä matkustajalista ja mene vasemmalle miesten käymälään.

Käymälässä mene keskimmäiseen koppiin ja tutki vesisäiliötä. Säiliöstä löytyy revolveri. Käy pesemässä kätesi, mene kaksi ruutua oikealle ja näytä autovuokraamon miehelle ID:si ja Bainsin valokuva. Pyydä nähdä vuokrauslista. Nyt voit häipyä terminaalista, mutta muista painaa nappia!

Mene autoosi ja radioi tiedot asemalle. Aja poliisiasemalle, ota laukku kontista, lukitse auton ovi ja mene sisään.

Treffit Marien kanssa

Vastapäätä ulko-ovea on tiski, jonne voit luovuttaa löytämäsi todisteet (BOOK EVIDENCE). Mene istumaan pöytäsi ääreen, katso oletko saanut postia (EXAMINE BASKET) ja ota puhelin. Soita numeroon 0, anna kaupungiksi Lytton ja nimeksi Marie Wilkans. Soita sitten saamaasi numeroon 555-4169 ja sano Marielle Hello ja Yes. Paina ESC päästäksesi pois puhelinruudusta.

Nouse ja laita virka-autosi avaimet takaisin telineeseen. Kävele parkkipaikalle ja astu OMAAN autoosi, eli siihen pikkuiseen kärryyn, jolla alussa tulit töihin. Aja Arnie'siin (DRIVE TO ARNIE'S), mene sisälle ja istu Marien pöytään. Juttele mukavia ja tilaa meatloaf (lihamureke). Anna Marielle ruusu ja 4 suukkoa.

Päivä kaksi

Seuraava päivä ja olet taas aseman pihassa autossasi. Nappaa avaimet virtalukosta ja mene toimistoon. Tarkista onko sinulle viestejä, ja hae avaimet telineestä.

Mene autolle, heitä laukku konttiin ja aja osoitteeseen 160 West Rose. Ota laukku, kävele Robertsin autolle ja käytä kameraa. Ota verinäyte, vilkaise avoinna olevaan takakonttiin ja tutki ruumis. Ruumiin toisesta kädestä löydät kirjekuoren palasen. Tutki palasta ja odota kunnes kuolinsyyntutkija saapuu paikalle noutamaan ruumiin.

Tutki takakontti vielä kerran ja ota paperi. Näytä paperia poliisille ja aja osoitteeseen 753 Third Street. Kävele ikkunan takana istuvan miehen puheille ja näytä hänelle ID:si ja Bainsin valokuva. Yritä saada huoneen 108 avain (tuskin onnistuu).

Mene autoon, CALL DISPATCH ja CALL BACKUP. Nouse autosta ja ota jalkaisin saapuvalta poliisilta kotietsintälupa (WARRANT). Näytä ID:tä ja etsintälupaa ikkunan takana istuvalle miehelle ja ota avain. Puhu poliisille, ota laukkusi kontista ja mene huoneen 108 oven eteen.

Tässä vaiheessa kannattaa viimeistään tallentaa tilanne, sillä nyt tulee vaikea kohta.

Ikävä ansa

Aseta itsesi oven kahvan puoleiselle reunalle, siten ettet ole oven edessä. Käytä avainta, jolloin huoneesta mäjähtää piipullinen hauleja oven läpi. Jos olisit seissyt oven edessä, olisit nyt mennyttä miestä.

Katso, kuinka poliisi ampuu latingin kyynelkaasua huoneeseen ja odota, kunnes kaasu haihtuu. Mene huoneeseen (voit pistää aseen pois) ja aukaise laukku. Ota sängyn kulmasta verta, aukaise laatikko ja ota kirje. Lue kirje ja kurkkaa sängyn toiselta puolelta sängyn alle. Ota sieltä löytyvä huulipuna.

Mene nurkan taakse käymälään, tutki pesuallasta ja ota käyntikortti altaasta. Tut-

ki korttia, mene ulos ja puhu poliisille. Nakkaa laukku konttiin, astu autoon, radioi varmuuden vuoksi asemalle ja aja Marien luokse, osoitteeseen 222 West Peach Street.

Mariella ota laukku jälleen kerran kontista, kävele ovelle ja ota lappu. Lukaise se ja aukaise ovi. Sisällä odottaa kauhistuksen kauhistus. Myllkästä päätelleen Bonds on kidnapannut Marien. Tutki lattiaa, ota tuhkakupista sormenjäljet ja tutki tuhkakuppi. Ota paperinpala ja tutki sohva ja tuoli.

Mene autolle, donkkaa laukku konttiin ja radioi asemalle. Aja asemalle, ota laukku mukaan sisälle ja luovuta löytämäsi todisteet.

Steelton kutsuu

Kävele murtovarkausosaston toimistoon ja kysy heti oikealla olevalta mieheltä mitä haulikosta ja sormenjäljistä on löydetty. Lampsi sitten ampumaradalle säätämään aseesi tähtäin uudelleen, sillä se on tohinassa siirtynyt pois paikaltaan.

Kävele jälleen pöytäsi ääreen. Istu ja soita numeroon 407-555-3323, sano Hello ja kerro miehelle Bainsista. Soita sitten numeroon 0, anna kaupungiksi Steelton ja nimeksi poliisi. Soita saamaasi numeroon 407-555-2677. Sano Hello ja kerro poliisille Bainsista.

Paina ESC, mene partioautollesi, pistä laukku sinne mihin jo monta kertaa aikaisemminkin, ja huristele lentokentälle. Kentällä lukitse auton ovet, paina nappia ja kävele terminaaliin. Lipumyyntipöydän luona näytä miehelle ID:si ja osta liput Steeltoniin. Odota hetkinen ja ota liput.

Ruudun vasemmasta ylänurkasta pääsee liukuportaisiin. Yläkerrassa näytä poliisille ID:si ja kävele lentokoneeseen. Istu paikallesi Keithin viereen ja kiinnitä istuinvyösi (FASTEN SEATBELT).

Lentokonekaapparien nousu ja tuho

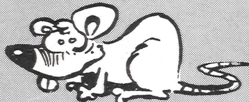
Odota kunnes kone on saavuttanut lentokorkeutensa (kapteeni ilmoittaa kuulutuksessa) ja avaa istuinvyösi. Varmista, että aseesi on ladattu (F6) ja odota. Hetkisen kuluttua koneen takaosasta marssii kaksi lentokonekaappaпria.

Odota, kunnes toinen on mennyt ohjaamoon. Toinen kaappari pitää lentoemäntää hetken vankinaan ja selittää ummet ja lammet jostakin. Kun lentoemäntä kaatuu pyörtyneenä maahan, on sinun aika toimia.

Paina F8, jolloin nouset seisomaan ja otat aseen esiin. Anna palaa heti täydeltä laidalta (F10), kunnes kaappari kaatuu verisenä maahan. Ole valmiina, sillä ohjaamon ovesta tulee toinen kaappari. Anna hänelle lyijyinen vastaanotto heti.

Kävele miesten väliin ja tutki naamioitu mies. Tutki tarkkaan hänen taskunsa. Tutki sitten toisen miehen turbaania. Lampsi sutena koneen takaosaan käymälään ja sulje ovi. Katso ympärillesi ja nosta kansi (OPEN LID). Näkyviin tulee viritetty pommi ja pommin laskuri, joka tikittää kovaa vauhtia kohti nollaa. Jos toimit matkustamossa tarpeeksi nopeasti, pitäisi laskurissa olla jäljellä vielä n. 100 yksikköä.

Ota esiin naamioidulta kaapparilta löytämäsi sivuleikkurit ja leikkaa keltainen johto poikki. Leikkaa sitten violetti (PURPLE) johto ja viimeiseksi sininen johto. Yhdistä sitten keltainen johto ja leikkaa valkoinen. Lopuksi leikkaa vielä keltainen johto poikki ja olet purkanut pommin. Mene takaisin paikallesi, ja odota että kone laskeutuu.



Rotalla on rotan piilopaikka

Vauhdikkaan helikopterimatkan jälkeen oletkin Steeltonin poliisipäällikön toimistossa. Kun päällikkö lopettaa selittämisensä, ota radiopuhelimet pöydältä. Mene vasemmalle ja poliisi vie sinut Burt Parkiin, josta Bains soitti uhrilleen uhkaussoiton. Kävele ylös ja oikealle, kunnes tulet ruutuun, jonka vasemmassa reunassa on ankkalammikko.

Hetken kuluttua paikalle tulee nuori punkkari, joka alkaa uhkailla ruumiillisella väkivallalla. Käytä radiopuhelinta ja kutsu Keith paikalle. Punkkari lähtee karkuun, mutta Keith ottaa hänet kiinni ja tuo luoksesi. Puhu ensin miehelle ja lue hänelle sitten hänen oikeutensa (READ RIGHTS).

Jos olet oikeassa ruudussa, pitäisi aivan ruudun vasemmasta alareunasta pilkottaa palanen viemärinkantta. Nosta kansi ja kiipeä alas. Kävele ruudun verran oikealle, ruudun verran alas ja ruutu vasemmalle. Seinällä on punainen kaappi, josta löydät kaasunaamarin. Käytä naamaria aina kun peli ilmoittaa, että haju alkaa koskea silmiisi. Lähde takaisin oikealle ja siitä alas. Eteesi tulee avoin viemäriaukko, joten ylitä törkyinen vesi pientä siltaa pitkin tunnelin toiselle seinämälle ja jatka alaspäin.

Seuraavassa ruudussa kulje ruudun alareunaan, ylitä pientä siltaa pitkin vesi ja lähde vasemmalle. Samassa ruudussa on myös pieni silta pystysuunnassa. Ylitä silta tunnelin toiselle reunalle. Lähde sitten vasemmalle. Jos kaikki meni oikein, tulet oven eteen.

Loppu hyvin, kaikki hyvin

Mene ovesta ja näet Marien sidottuna tuoliin. Hän menee ilosta sekaisin nähdessään sinut, joten rauhoittele häntä hieman (CALM MARIE). Vapauta hänet sitten tuolista (UNTIE MARIE). Kuulet askelia: Bains on tulossa.

Vedä aseesi esiin ja mene ruudun vasemmassa reunassa olevan putken taakse seisomaan siten, että aseesi osoittaa kohti ruudun keskustaa ja siten, että sinusta ei näy mitään muuta kuin enintään palanen asetta. Bains kävelee ruudun alareunasta kohti Marieta. Kun hän tulee kohdallesi, painele raivokkaasti aseesi liipaisinta (F10), kunnes Bains rojahtaa kuolleena maahan. Loppu sujuukin sitten itsestään, kuherruskuukauden merkeissä.



Aluksi on käytävä Indyn toimistossa. Sihteerin huoneessa olevan opiskelijajoukon ohi pääsee puhumalla ja valitsemalla joka kerta toiseksi alimman vaihtoehdon. Toimistossa olevan paperikasan alla on Henry Jonesin päiväkirja paketissa. Ota se ja poistu ikkunan kautta.

Olet collegen pihalla. Matkusta Henry Jonesin talolle, jossa ensimmäiseksi vedä kirjahylly alas ja etsi what is -komennolla teipin pala. Hae seinältä piirros ja mene ulos talosta. Mene takaisin ikkunan kautta Indyn toimistoon ja käytä teippiä puhdistusainepullon kanssa ja saat avaimen.

Poistu taas ikkunan kautta takaisin Henryn talolle. Ota oven lähellä olevalta pöydältä kasvi ja pöytäliina, jolloin niiden alta paljastuu arkku. Avaa arkku avaimella, jolloin löytyy vanha kirja. Matkusta Venetsiaan.

Venetsia-animaation jälkeen olet kirjastossa, josta lähde katuravintolaan. Katuravintolassa katso rakastavaisten viinipulloa. Koska laatu on huonoa, mies ei vastustele vaikka otat pullon. Täytä pullo vedellä suihkulähteessä ja mene kirjastoon.

Kirjastosta pitäisi löytyä kirjat Mein Kampf, How to fly biplane ja Book of maps. Hae metallitanko, mukana tulee myös punainen naru. Katso isän päiväkirjaa. Kun olet löytänyt huoneen, jossa on täsmälleen samanlainen ikkuna kuin isän päiväkirjassa, lue viestin mukainen kirjoitus (inscription) pylväästä. Hakkaa kirjoituksen osoittamaa laattaa metallitangolla ja pääset katakombeihin.

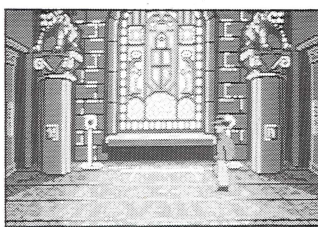
Katakombien salaisuudet

Ohessa olevaa karttaa käyttäen et eksy. Aluksi mene huoneeseen kolme ja ota merirosvon käden paikalla oleva koukku. Sen jälkeen mene huoneeseen kaksi. Huoneessa käytä viinipulloa soihtuun. Tämän jälkeen vedä soihdusta, luukku allasi aukeaa ja tiput tasolle kaksi kohtaan, joka on merkitty rastilla.

Ratkaise

Indiana Jones and the Last Crusade

SAMULI SUONPÄÄ



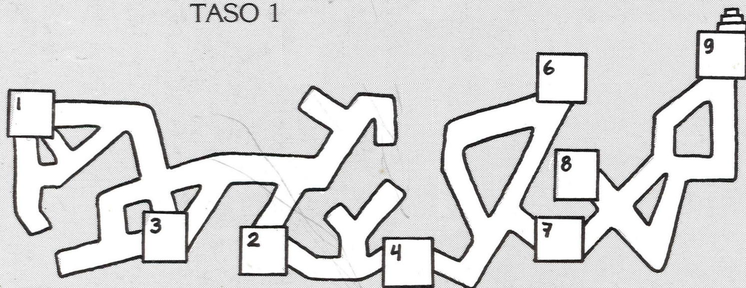
TAISTELU GRAALIN MALJASTA

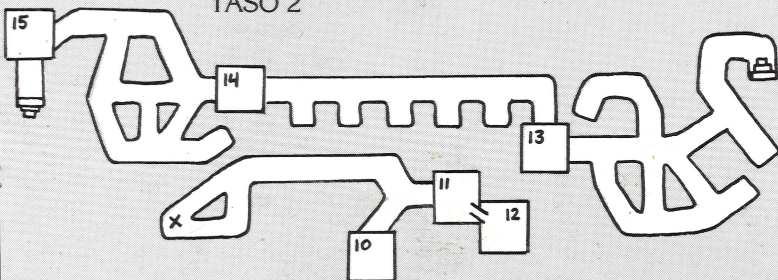
Indiana Jones joutuu jälleen taisteluun natseja vastaan, tällä kerralla tapellaan Graalin maljasta. Pelin voi ratkaista monella eri tavalla. Tässä eräs tapa Graalin löytymiseen.

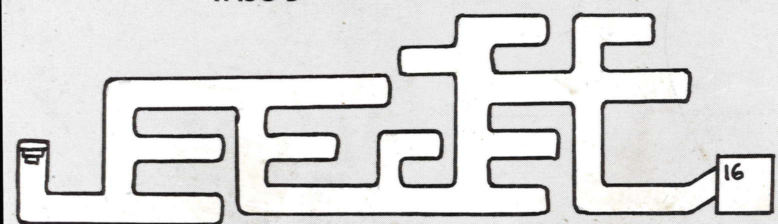
Mene ensin huoneeseen kaksitoista ja lue seinällä olevat kirjoitukset. Saat arvokkaita vihjeitä Graalin ulkonäöstä. Mene huoneeseen yksitoista ja käytä koukkua tulppaan. Sen jälkeen käytä ruoskaa koukkuun. Näin saat veden pois yläpuolella olevasta huoneesta. Mene huoneeseen kymmmenen ja nouse tikapuita pitkin huoneeseen neljä. Mene huoneen seitsemän läpi huoneeseen kahdeksan. Käytä punaista narua masiinaan ja pyöräytä pyörää kerran.

Mene huoneeseen yhdeksän ja katso isäsi päiväkirjaa. Työnnä patsaita, kunnes ne ovat isäsi päiväkirjan näyttämällä tavalla. Kun olet saanut oven auki, mene portaita alas ja huoneiden kolmetoista ja neljätoista läpi huoneeseen viisitoista, jossa soita pääkalloja isän päiväkirjassa olevien nuottien mukaan.

Oven auettua mene käytävän päässä olevia portaita alas ja huoneeseen kuusitoista. Avaa arkku ja katso sinne. Avaa huoneen perällä oleva ruosteinen lukkoja poistu viemäriputken kautta huoneeseen kuusi, jossa avaa viemärin kansi ja mene sen läpi ulos.







Katakombit.

Vartijat kiusaavat linnassa

Animaatiot katseltuasi olet Brunwaldin linnan pihassa. Mene sisään ja anna nyrkkinukutus hovimestarille. Käytä ohessa olevaa linnan karttaa ja mene huoneeseen viisi. Puhu juopuneelle natsille kaverillisesti, jotta saat kenttäpullon.

Tämän jälkeen mene huoneeseen neljä, jossa täytä kenttäpullo oluella ja sammuta sillä takan liekit. Kun höyry on laskeutunut ota possu vartaasta, täytä kenttäpullosi uudestaan oluella ja mene huoneeseen kolme. Vastaan tulevalle vartijalle voit väittää olevasi Gestaposta.

Huoneessa kolme tönäise haarniskaa ja kirves putoaa jättäen lattiaan jäljen. Mene kartan mukaan portaita ylös. Matkalla olevalle vartijalle kannattaa väittää myyvänsä nahkatakkeja. Mene huoneeseen kymmenen ja ota arkusta rahat. Muista sulkea kaikki arkut ja laatikot tai tulee hälytys. Mene huoneeseen seitsemän ja varo ettei vartija saa sinua kiinni. Huoneessa seitsemän aukaise arkku ja ota sieltä univormu.

Katso univormua ja löydät avaimen. Poistuessasi huoneesta, on sinua seurannut vartija kävelemässä takaisin vartiopaikalleen. Seuraa vartijaa nopeasti ja koeta päästä takaisin rappusiin ilman että hän huomaa sinua.

Alakerrassa mene huoneeseen kaksi. Aukaise avaimella upseerien univormuja paikallaan pitävä lukko. Ota univormu, mutta älä pue sitä päällesi! Mene yläkertaan ja huoneeseen kymmenen vaihtamaan univormu päällesi. Mene sen vartijan luokse joka seurasi sinua. Anna vartijalle piirros jonka sait Henryn talosta.

Mene huoneeseen yhdeksän ja anna hälytyslaitteen vartijalle Mein Kampf. Kaada olutta hälytyslaitteen tuuletusluukusta sisään. Mene yläkertaan johtavien portaiden juurelle. Kun vartija menee ohitsesi mene huoneeseen kahdeksan ja ota ensiapupakkaus. Mene yläkertaan. Vastaan tulevalle sotilaalle täytyy valittaa univormun kunnosta ja lopuksi sanoa häntä tyhmäksi ja käskeä hänen siirtyä syrjään.

Mene huoneeseen kolmetoista ja anna everstin koiralle possu. Koiran siirryttyä arkistokaapin edestä, avaa laatikko ja ota passi sekä arkistokaapin päältä pokaali. Sen jälkeen mene huoneeseen kuusi, työnnä siellä olevaa Mona Lisaa ja aukaise paljastuva ovi. Käytyäsi holvissa, sulje ovi ja veda Mona Lisa takaisin paikalleen.

Mene takaisin huoneeseen neljä, ennen sitä vaihda kuitenkin vaatteesi huoneessa kymmenen. Keittiössä täytä pokaali oluella ja palaa toiseen kerrokseen. Mene huoneeseen kymmenen ja vaihda vaatteesi. Mene ylimpään kerrokseen. Anna Biffelle oluella täytetty pokaali. Juotuaan pokaalin tyhjäksi Biffe on helppo voittaa.

Mene huoneeseen neljätoista. Vastaan tuleva korpraali täytyy voittaa tappelussa. Huoneessa neljätoista ota kynttiliköstä roikkuva avain. Avaa huoneen yksitoista ovi avaimella ja mene sisään. Sieltä löydät Henry Jonesin. Mene ikkunan kautta huoneeseen kaksitoista, avaa sieltä löytyvä kaappi ja ota rahat. Mene ikkunan kautta takaisin huo-neeseen yksitoista ja yritä poistua linnasta. Anna Vogelille isäsi päiväkirja, kun hän saa teidät kiinni. Natsit vievät teidät huoneeseen kolme.

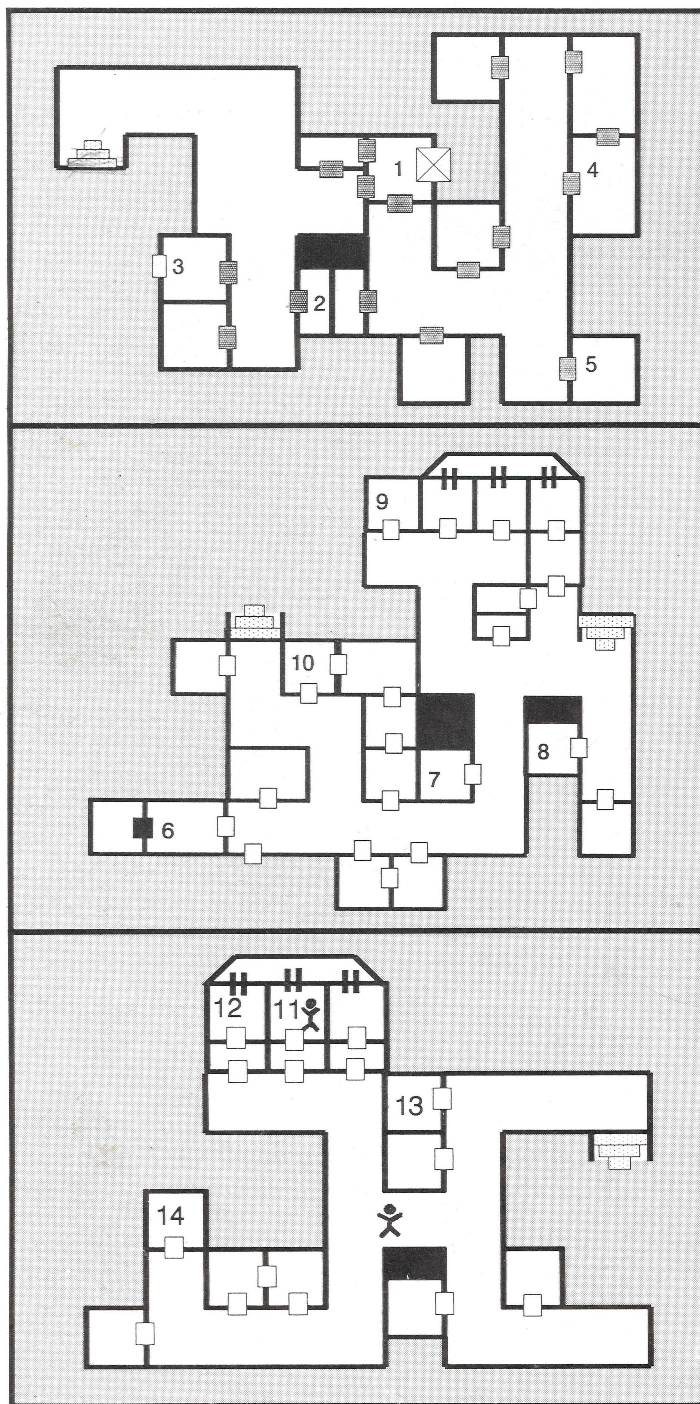
Vankeina, voih!

Sinä ja Henry olette sidottuina tuoliin. Raahaudu push-ja pull-käskyillä sellaiseen kohtaan, että lattiassa oleva jälki on täsmälleen välissänne. Sen jälkeen tönäise haarniskaa, jolloin kirves putoaa ja katkaisee köydet.

Työnnä takassa olevaa vasemmanpuoleista patsasta. Mene ulos salaovesta ja käynnistä mopedi. Olet nyt Saksan rajalla. Voitettuasi rajavartijan, matkustatte Saksaan, missä saat Elsalta päivänkirjan takaisin. Kun Hitler tulee vastaasi, anna hänelle passi ja Hitler kirjoittaa siihen nimensä.

Sen jälkeen olette lentokentällä. Jos rahasi eivät riitä lippuun, katso manuaalia ja opettele mitä nappuloita pitää painaa, jotta saa kaksitason ilmaan. Mene kaksitasoon ja käynnistä se.

Lennettyäsi jonkin aikaa, tulevat saksalaishävittäjät peräösi ja aloittavat tulituksen. Kun olette tehneet pakkolaskun, astu autoon ja käynnistä se. Matka pois Saksasta jatkuu autolla. Tarkastusasemilla täytyy näyttää Hitlerin allekirjoittamaa passia. Kun olette selvinneet kaikista tarkastusasemista pääset viimeiseen osaan.



Linna.

Viimeinen taisto

Temppeliin astuttuasi et voi enää tallentaa peliä, joten se kannattaa tehdä nyt.

Temppelin sisällä odottavat Donovan ja Elsa. Donovan ampuu Henryä.

Joudut suorittamaan jumalan kolme koetta ennen kuin pääset Graalin luokse. Ensimmäisessä koetuksessa täytyy kävellä aivan vasenta reunaa toisen seinässä olevan valkoisen viivan luokse. Sitten kävele oikealle alaviistoon pari senttiä kuvaruudulla, jolloin Indyn pitäisi väistellä seinästä tulevia teriä.

Toisessa koetuksessa pitää hypellä kirjaimilla merkittyjä laattoja pitkin. Ennen hyppelyä odota, että Indy keksii mitä kirjaimia pitkin voi hypellä (I-E-H-O-V-A). Kun olet päässyt laattojen yli toiselle puolelle on jäljellä kolmas koetus. Siinä täytyy valita oikea Graali monesta maljasta. Katakombeissahan kerrottiin suurin piirtein, millainen se on.

Testaa pyhässä vedessä onko valitsemasi Graali oikea. Jos säilyt hengissä juotuasi Graalista pyhää vettä, on malja oikea.

Animaatioiden jälkeen olet pelastanut isäsi ja Elsa on pudonnut maan sisään. Tämän jälkeen katso haljennutta sinettiä ja ota Graali ruoskalla. Anna se ritarille.

Näin on olet päässyt pelin läpi ja pelastanut Graalin kaikilta pahoilta natseilta.

Ensi alkuun muutama yleinen ohje tämän mittavan eepoksen hallittuun haltuunottamiseen. Seivaa ahkerasti etenkin ennen taistelua, kunnes olet löytänyt parantavan sormuksen. Näin voit ottaa ottelun uusiksi, jos vihulainen saa osuman sinuun. Opettele käymään vastustajaa päin vauhdilla, siten että vain miekkasi kärki koskettaa vainolaista ohimennen.

Pelin alussa on hyvä pysytellä tovi Minean portin lähettyvillä lahtaamassa vihollisia juuri ostetulla miekalla. Kaupungissa kannatta kuunnella kaikki juorut. Kasvata hiukan kuntoasi helpolla hurmeen vuodatuksella kunnes pärjäät maisemassa vilisteleville hurtille. Parempia varusteita kannattaa hankkia koko ajan rahavarojen antaessa myöten.

Seuraavaksi voit ylittää sillan ja etsiä oikealta alhaalta järven. Rantaviivalta veteen pyrkiessäsi löydät ennen pitkää kultapatsaan, josta kauppias on kiinnostunut. Myy patsas ja osta kapakissa roikkuvalle kaverille safiirisormus. Nyt rahnaa pitäisi olla koossa täyden sotisovan hankkimiseen.

Vihreäkaapuisen salaisuus

Hae tietäjältä Kristalli ja suunnista sillan yli suoraan oikealle Zepikiin, jossa saat Jebalta avaimen. Jatka matkaa ylös oikealle varkaiden temppeliin. Kultapatsaat toimivat materiasiirtiminä, joten kohti vaan rohkeasti.

Ensimmäisen kerroksen vaikein vastus on vihreäkaapuinen munkki, joka ilmestyy energiasäteiden väliin. Ainoa keino selvitä on odotella turvassa kummajaisen ilmestymistä ja juosta miekalla viiltäen ohi riittävän usein. Onnistuu kyllä hetken harjoittelun jälkeen ja tie toiseen kerrokseen aukeaa seinään.

Temppelistä löytyy tavaraa roppakaupalla ja vastustajia on mukava pätkiä pinoon. Mitään ihmeempää yllätystä ei ole vastassa, joten peliä vaan. Ja sellaiset tavarat, jotka joku on kadottanut, on parempi palauttaa oikeille

Ratkaise



The Vanished Omens

MARKKU ALANEN

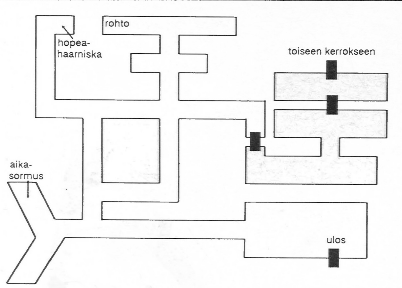
Sega on pelimaailman tunnetuimpia tuotemerkkejä. Yleensä nimi yhdistetään kolikkokoneissa pyöriviin huippupeleihin, joita sitten käännetään kotimikroille. Konsolipuolella sen pelivalikoima on painottunut toiminta- ja räiskintäpuolelle. Roolipelaamisesta kiinnostuneet ovat saaneet jonkin aikaa nauttia pelistä Y's: The Vanished Omens, jossa pelaajan on vapautettava keskiaikainen maailma Dark Dektin tyranniasta. Seuraavassa annetaan tärkeitä vinkkejä tehtävässä oikein onnistumiseksi.

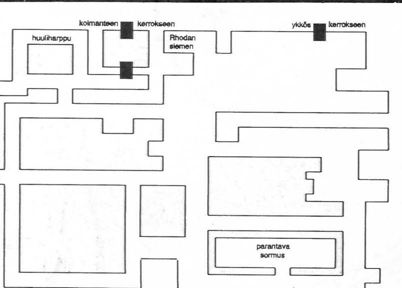
omistajilleen.

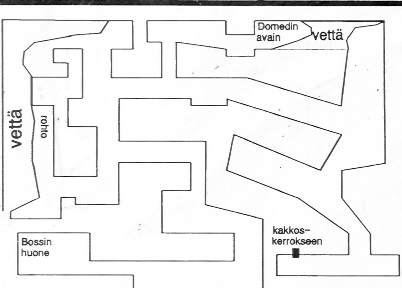
Kolmannen kerroksen oikean seinustan puolessa välissä olevasta isosta huoneesta löytyy kaulariipus, oikealta ylhäältä vankilan avain, vasemmalta alhaalta arkun avain ja vasemmalta ylhäältä portaat. Arkuista löytyy voimajuomaa ja naamari, jolla näkee salaovet seinissä.

Neljännen kerroksen oikeasta alanurkasta löytyy Ivory Key ja viitosen ylänurkasta Marble Key. Viitosessa majailee myös hopeakilpi ja patsaista pääsee käytävään, jonka päässä odottaa Y:n kirja vartijansa kera.

Zepikistä Mineaan päin vaellettaessa löytyy heti metsäsolan jälkeen oikealla ylhäällä vanhan kaivoksen suuaukko. Kaivoksen asukkaat ovat astetta kovempaa porukkaa kuin temppeliherrat. Kunnioituksella kannattaa suhtautua varsinkin peltiäijiin. Oheisissa kartoissa on näytetty, mitä mistäkin kaivoksessa löytyy.







Kaivos.

Tää on viimeinen taisto

Viimeinen taisto käydään Tuomittujen Tornissa, jonne pääsee palatsista oikealla sijaitsevasta varkaiden pesäpaikasta. Tässä kohtaa kulku käy vain yhteen suuntaan eli kerran astuttuasi Tower of Doomediin et voi palata takaisin.

Tornissa on kaikkiaan 23 kerrosta, jotka tulee tutkia tarkoin. Tavaraa löytyy tuttuun tyyliin arkuista ja vastaantulijat lahjoittavat joitain tarve-esineitä, kun heitä jaksaa puhuttaa. Kuudennessa kerroksessa joutuu vankilaan, jossa kaikki hopeavarusteet katoavat löytyäksen myöhemmin uudestaan. Paettuasi etsi patsaiden reunustama käytävä ja käytä salaovea. Saat Blue Necklagen, joka yhdessä Evil Ringin kanssa käytettynä takaa vapaan pääsyn vihreistä ovista sellaisten sattuessa reitin varrelle.

Tässä vaiheessa eteneminen saattaa katketa toviksi, mutta harhailu pitkin poikin tornia auttaa asiaa. Ennen pitkää seinään aukeaa aukko, josta pääsee seitsemänteen kerrokseen. Täältä löytyy hopeamiekka. Kahdeksannessa joutuu tappelemaan Insectan kanssa, mutta saa vaivan palkaksi vasaran ja kirjan. Hopeakilpi majailee yhdeksännessä kerroksessa huoneessa, jossa on neljä kivipatsasta. Avaa arkku nopeasti ja ota pitkät, sillä patsaat heräävät henkiin. Jatka matkaa oikealle ja pääset kymppiin.

Myrkky vie elämän

Kympin vasemmanpuoleisia portaita pääsee myrkkyhuoneeseen. Siihen astuttuaan pelaajan elämä alkaa kaikota tasaista vauhtia. Vaan ei hätiä mitiä. Vauhdilla oikealle, ovesta läpi ja portaita alas ukkelin höpinöitä kuuntelemaan. Kun elämämittari on taas täynnä siirrytään vasemmalla olevasta ovesta portaita pitkin takaisin kymppiin. Oikealla olevat portaat vievät pilarikäytävään, jossa naputellaan vasaralla kunnes joku pilari romahtaa. Tämä tekee selvän myös myrkkyvaarasta.

Ennen myrkkyhuoneeseen palaamista kannattaa mennä pilarikäytävän oikeanpuoleisesta ovesta. Täältä pääsee kiipeilemään aina Luther Jemman luo asti. Ja sitten myrkkyhuoneen läpi kerrokseen 13, jossa vanhus jo odottelee. Oikealta kiivetään neljääntoista, jossa odottelee I-Ball. Varo lentäviä kiviä ja punaista keskustaa. Löydät sauvan ja kirjan.

Takaisin kolmeentoista ja peilien läpi sauvan avulla. Yrityksen ja erehdyksen tieteellistä metodia soveltaen löytyy hopeahaarniska ja portaat kerrokseen 15, jossa on taistelukilpi. Sitten vasemmalle, ylös ja oikealle kuuteentoista. Täällä on erikoinen silta, josta pääsee Radon Torniin. Reah antaa Monokkelin kirjojen lukemiseen.

Nyt täytyy palata hakemaan Luther Jemmalta Amuletti. Sitten viiteentoista ja vasemmalta kerrokseen 17. Edelleen vasemmalle ja kahdeksaantoista. Oikeanpuoleisia portaita pääsee yhdeksääntoista, josta saa taisteluhaarniskan. Vasemmanpuoleisia pääsee kerrokseen 20.

Matkalla vasemmalle eteen tulee reikä seinässä. Läpi vaan ja Flame Sword on hallussa. Edelleen vasemmalle ja kerrokseen 21. Jälleen peilien kanssa sekoilua ja kerrokseen 22. Lisää peilejä ja vihreä ovi, jonka takana vaanii Heady. Odota kunnes päät ovat päällekkäin ja anna palaa. Kyllä se siitä.

Viimeinen ovi

Jatka matkaa vasemmalle ja ylös, ylös kunnes edessä on viimeinen vihreä ovi. Amuletti aukaisee sen ja pääset kasvokkain Dektin kanssa. Parasta sonnustautua parhaisiin hopeisiin ja seivata peli. Sitten törmäys Dektiin viimeisen koitoksen alkumerkiksi.

Matto, jolla kamppailijat seisovat lähtee lentoon. Ilmassa sinkoilee räjähtäviä tulipalloja, joita on paras väistää. Dekt lentää toistuvaa kuviota maton yli. Pelaajan kannattaa juosta reunoja pitkin miekka ojossa. Jokainen osuma hävittää sillä kohdalla olleen palan mattoa, joten on syytä liikkua vikkelästi ja varoa jättämästä itseään loukkuun pienelle saarekkeelle. Varaudu kohtaamaan Dekt loputtoman monta kertaa ennen kuin onnistut nitistämään hänet. Kun onnistut, saat viimeisen Y:n kirjan ja olet hoitanut homman kotiin.

Ratkaise ZELDA II

The Adventure of LINK™

PAHAN PALKKA JA MITEN SE MAKSETAAN

WALLU

Iljettävä arkkikonna Ganon on palannut Nintendo- pelikonsoliin. Prinsessa Zelda on uuvahtanut ikiuneen ja vain herrasmies Linkin ripeä toiminta voi pelastaa vapisevan valtakunnan. Siispä liikettä niveliin, Link!

Seikkailusi alkaa pohjoisen linnan makuukammarista kauniin prinsessa Zeldan vuoteen viereltä. Tässä moni poika viettäisi tietysti aikaa pitempäänkin, mutta et sinä, sinullahan on tehtävä suoritettavana. Siispä ylös, ulos ja Raurun kaupunkiin. Paikallinen velho antaa kilven, joka pidentää oikein käytettynä ikää kiperissä tilanteissa.

Palatsi palasiksi

Parapan autiomaa koillisessa on seuraava mielenkiinnon kohde. Sinne käy kulku läpi pimeän tunnelin, jossa yksinäinen örkkiparka tekee kaikkensa, jottet tuntisi oloasi onnelliseksi. Sääli örkkiä! Autiomaakin on kaikkea muuta kuin autio. Haettuasi sydänsäiliön astut ensimmäiseen palatsiin.

Palatsi on pullollaan Ganonin kätyreitä, jotka toivottavat sinut tosi lämpimästi tervetulleeksi. Käytät miekkaasi heidän rauhoittamisekseen. Eräästä kammiosta löydät kynttilän, joka tästä edes valaisee pimeimmätkin polkusi. Kun viimeinenkin piikkinuijaa heilutteleva hevosenpuolikas on entinen, voit astua voittajana takaisin aavikolle. Palatsista jää jälkeesi vain onneton kiviröykkiö.

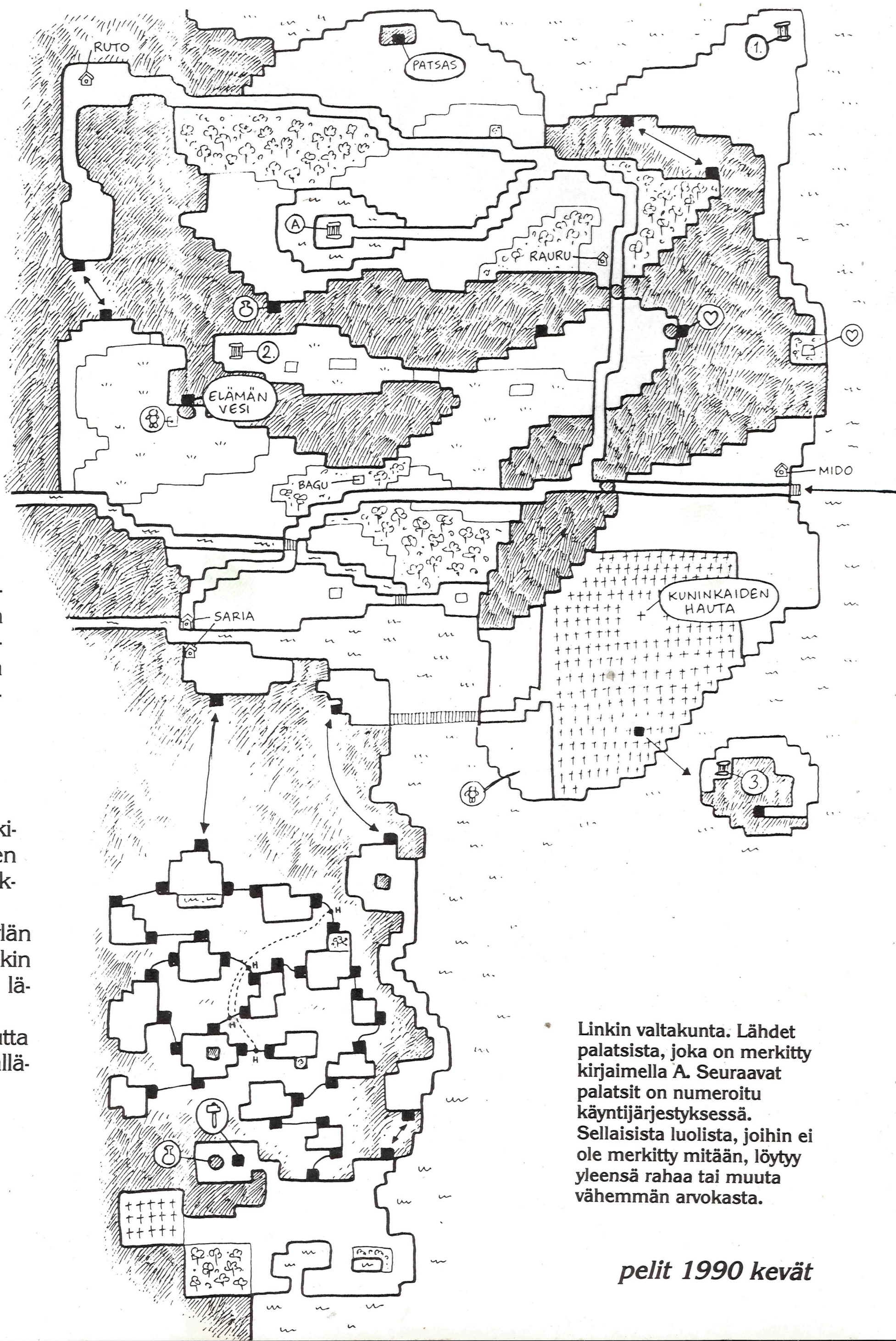
Toinenkin tohjoksi

Aavikolta suuntaat askeleesi Ruton kaupunkipahaseen. Siellä saat kuulla kaupunkilaisten kadottaneen vapaudenpatsaansa. Suurta nokkeluutta osoittaen noudat sen läheisellä aavikolla sijaitsevasta luolasta. Palkkioksi tästä kylän viisas jakaa sinulle tuplahyppytaian, joka onkin tarpeen kylän eteläpuolella sijaitsevan luolan läpäisemiseen.

Luolasta pääset Morugesuolle ja sitä kautta Sarian rantabulevardille. Paikallisväestö on täälläkin huolimatonta, nyt on kateissa peili.

Löydät sen erään pöydän alta. Onnellisten asukkaiden tuiki onnellinen tietäjä lahjoittaa sinulle taian, jonka avulla täytät tarpeen tullen sydänsäiliöitäsi.

Yrität tietysti päästä joen yli, mutta valitettavasti se onnistuu vain suhteilla. Sinun pitäisi tuntea tyyppi nimeltä Bagu. Kyseisen yksilön löydät metsiköstä Morugesuon



Linkin valtakunta. Lähdet palatsista, joka on merkitty kirjaimella A. Seuraavat palatsit on numeroitu käyntijärjestyksessä. Sellaisista luolista, joihin ei ole merkitty mitään, löytyy yleensä rahaa tai muuta vähemmän arvokasta.

ja Midorosuon välistä. Ja Midorosuolta löydät myös toisen palatsin.

Palatsin portilla koppaat patsasta miekallasi ja kas, taikavoimasi täyttyvät yhdessä humauksessa. Itse palatsissa käy samanlainen myläkkä kuin edellisessäkin. Et kuitenkaan anna sen liiemmin itseäsi häiritä, vaan voittajan elkein tyhjennät kammion toisensa jälkeen. Löydät voimarukkasen, jolla rikot tarvittaessa mahtaviakin kivenlohkareita. Mutta vain palatsien sisällä. Jätät palatsin savuavat rauniot ja palaat Sariaan.

Nuijalle töitä

Sariaa jakava joki ylittyy, kiitos Bagu-tuntemuksesi, ja saavut tois puol jokke. Täältä alkaa luolalabyrintti, jossa voit kierrellä kauankin. Etelässä odottaa kuitenkin maaginen vasara, joten sitkeästi siihen suuntaan. Kun vasara on lopulta hyppysissäsi, sitä kannattaa kokeilla kaikkiin irtokiviin. Siten löytää jos vaikka mitä mielenkiintoista. Palaat rantareittiä ihmisten ilmoille. Midon satamakaupunki on seuraava etappisi.

Midon kirkontornissa piileksivä soturi opettaa sinut survaisemaan miekalla alaspäin. Kaupunkilaisilta sen sijaan on turha pyytää mitään, ennen kuin käväiset noutamassa heille elämänvettä Morugesuon luolasta. Veden vastapainoksi he heittävät sinulle taian, joka muuttaa sinut tarvitessasi lentää liihottavaksi keijukaiseksi. Somaa ja käytännöllistä, eikö?

Hautausmaa kiehtoo, siispä sinne. Kuninkaiden haudalta otat suoran suunnan etelään ja pudota muksahdat kätkettyyn luolaan. Luolan toinen pää on saarella, jossa sijaitsee kolmas palatsi. Siispä tuhoat sen. Palatsista löydät lautan. Nokkelasti oivallat sen soveltuvan merimatkailuun.

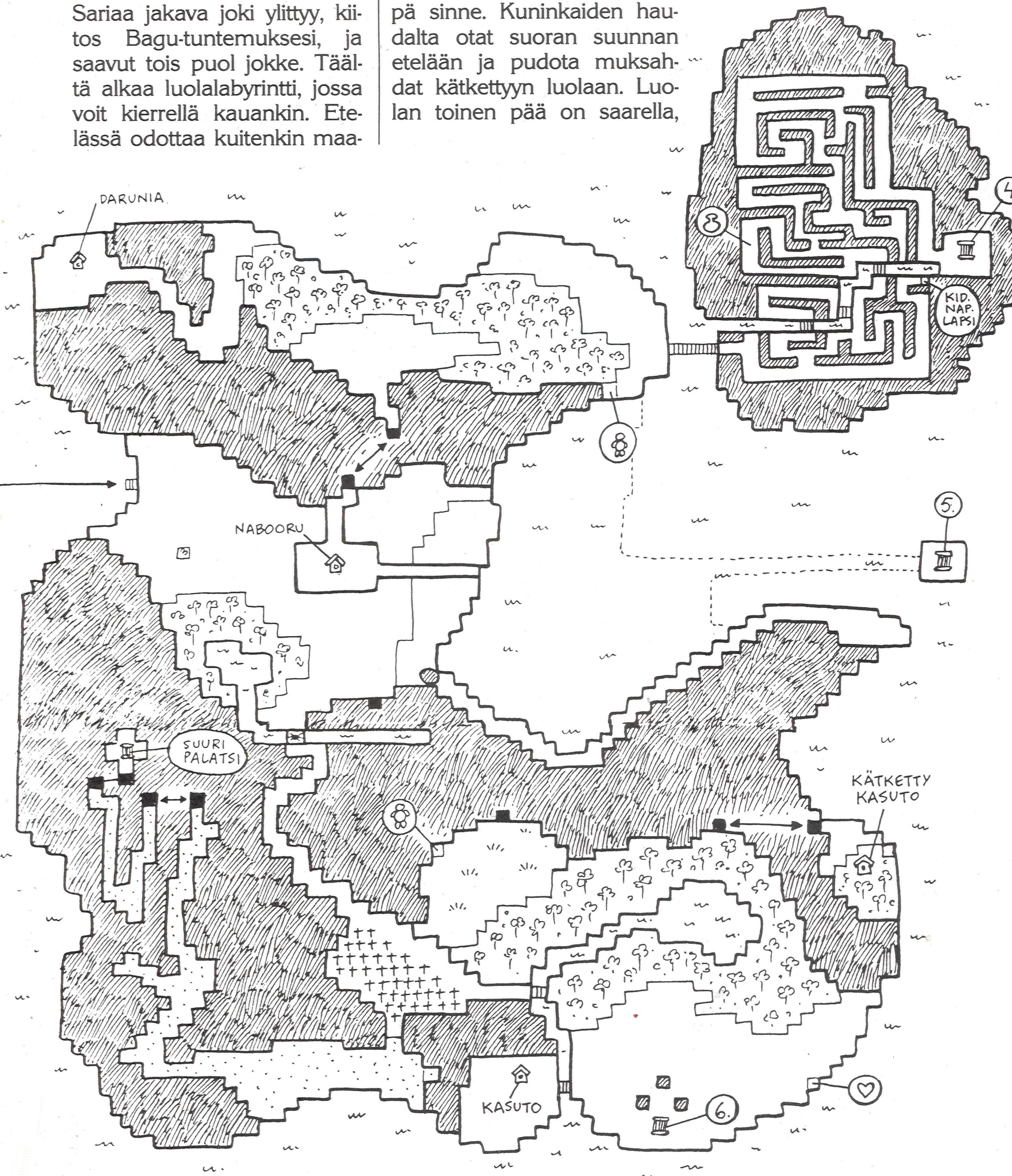
Uusi manner

Midon laiturilta suuntaat kulkusi itään. Yhdessä hujauksessa lauttasi kuljettaa sinut merta edemmäs toiselle mantereelle. Ensi töiksesi poikkeat Naboorun asutuskeskukseen. Haet vettä kaivolta ja saat palkkioksi loitsun, jonka avulla paiskot tulipalloja.

Pohjoisilla vuorilla sijaitsee Darunia-niminen kaupunki. Aitoamerikkalaiseen joulupukkityyliin kapuat erään talon piipusta alas ja saat soturilta taidon mätkiä miekalla taivaisiin. Kaupungista on kidnapattu lapsi, jota lähdet pelastamaan. Lapsi löytyy kätketystä luolasta itäiseltä labyrinttisaarelta. Palautat lapsosen ja saat taian, joka kääntää örkkien manaukset heitä itseään vastaan.

Lasta etsiessäsi löysit myös neljännen palatsin labyrinttisaarelta. Siispä reippaasti vasten vainoojaa. Lyönti palatsin porttipatsaaseen kannattaa taas. Itse palatsi tuhoutuu rutinoidusti ja saaliiksesi saat taikasaappaan, jolla käy kävely vetten päällä.

Astelet saareen, jolla on viides palatsi. Ylläkkösi tuottaa tulosta ja olet pian huilua rikkaampi. Tämä tietysti sillä edellytyksellä, että huomaat hypätä pohjakerroksessa salaseinän läpi. Palatsin raunioilta palaat Nabooruun.

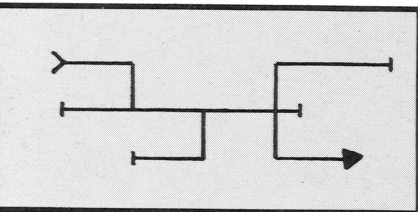


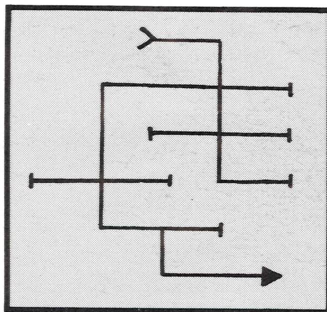
Kätköissä maan

Joella jököttävä vesihämähäkki kauhistuu musisointiasi ja pääset eteläiseen laaksoon. Kaupunkivierailu tuottaa tällä kertaa yllätyksen. Koko Kasuto on autio, väki on teillä tietymättömillä. Etsivä löytää heidät pienestä metsiköstä vuorten kätkössä. Aluksi he lahjoittavat sinulle taikajuomaa ja oudon loitsun, jolla ei tunnu olevan mitään käyttöä. Turhautuneena manaat kaupungin tyhjässä päässä ja maasta nousee maja. Velho lahjoo sinut taika-avaimella, joka aukoo joka lukon. Palaat autioon Kasutoon ja saat voimallisen ukkostaian.

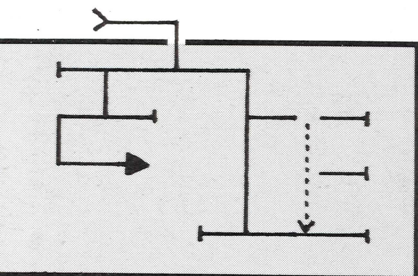
Enää ei puutu kuin että löytäisit puuttuvan kuudennen palatsin. Autiomaan kolme aseteltua kiveä vaivaavat mieltäsi. Asetut kivien keskelle ja soitat huiluasi. Palatsi poksahtaa kuin pieru saharasta näkösälle. Astut sisään ja alat putoilemisen. Jos haluat, voit jatkaa putoamistasi niin kauan kuin haluat, sillä kuilu on pohjaton. Mutta oikea-aikainen kuilusta poistuminen tuottaa tehtäväsi kannalta paremman tuloksen. Pääset näet putoilemaan toiseen kuiluun. Nopea muuntuminen keijuksi kesken putoamisen mahdollistaa palat-

Palatsi 1.

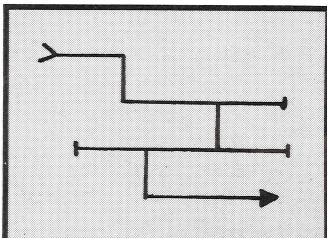




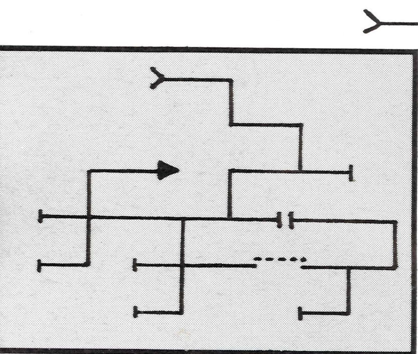
Palatsi 2.



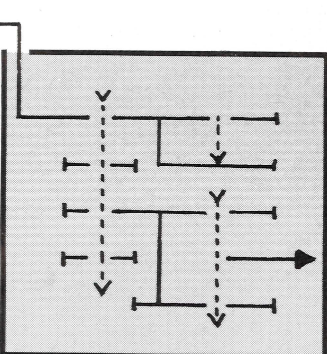
Palatsi 4.



Palatsi 3.



Palatsi 5.



Palatsi 6.

sin ennen aikaisen raunioitumisen. Ja saaliiksesi sait ristin, joka muuttaa näkymättömät näkyviksi.

Viimeistä viedään

Hautausmaan halki käy matkamies maan. Madoista puhumattakaan. Reitti Suureen Palatsiin ei kuitenkaan ole erityisen runollinen, pikemminkin päinvastoin. Matkanteko vuoren uumeniin käy pahasti hengen päälle. Onneksi pelin jatkokäsky ei kerran Suurelle Palatsille päästyäsi palauta sinua enää pohjoiseen linnaan, vaan pääset aina Ganonin porteille.

Taru kertoo, että Suuri Palatsi olisi kamala, hirveä ja hirmuinen. Toki siellä mätkittävää riittääkin, mutta sokkelo ei ole liialla monimutkaisuudella pilattu. Voit oikeastaan vain kerran erehtyä ja joutua harhailemaan syyttä suotta. Ukkostaika tehoaa näyttävään hirviöön, mutta jatkoa seuraa. Viimeisessä kammiossa joudut todistamaan olevasi varjoasikin nopeampi.

Jos ja kun voitat itsesi, on valtakunta jälleen vapaa Ganonin mahdista, ja sinä saat eteesi pirtsakan prinsessa Zeldan. Esiripun laskeutuessa astut prinsessasi luo ja... pelin tekijöiden nimet alkavat pyöriä ruudulla.

Se siitä ja nyt taskuZeldan kimppuun!

Linkin viimeinen vinkki

Jos peukalosi puutuvat ja päässäsi pyörii ruma sana, osta kahvallinen ilotikku, jossa on automaattitulitus. Pelattavuus paranee ja näppärä keksii käyttöä jatkuvalle miekanheilutukselle. Voimat kasvavat kun linnut kuolevat...

Ratkaise



KIMMO TAMMINEN

MATKA GENESTAN MAKUUHUONEESEEN

King's Quest -sarjan viimeisimmän osan, neljännen, jotkut kohtaukset ovat ainakin tämän jutun kirjoittajan mielestä ylenantavan hankalia suorittaa ilman ulkopuolista apua. Onkin jo aika julkaista täydellinen (ja suomenkielinen) läpipeluuohje kaikkien Bit-fanien luettavaksi.

Tällä ohjeella tipahtaa kaikki pisteet, joten on turha haaveilla pitävänsä 'hauskaa' etsimällä ylimääräisiä pisteitä. Masokistien riemuksi voinen kuitenkin kertoa, että pelissä on käytetty aika paljon satunnaislukugeneraattoria, mikä siis tarkoittaa etteivät kaikki henkilöt ole aina samoissa paikoissa, joten hupia riittää...

Pelin ideana on löytää salaperäinen IhmeVihannes Tamirin valtakunnasta ja syöttää se sitten hirrrmuisen sairaalle Kingi Grahamille. Tämä käy ilmi myös pelin alussa esitettävästä pikku sarjakuvasta.

Vanhoja Satuja

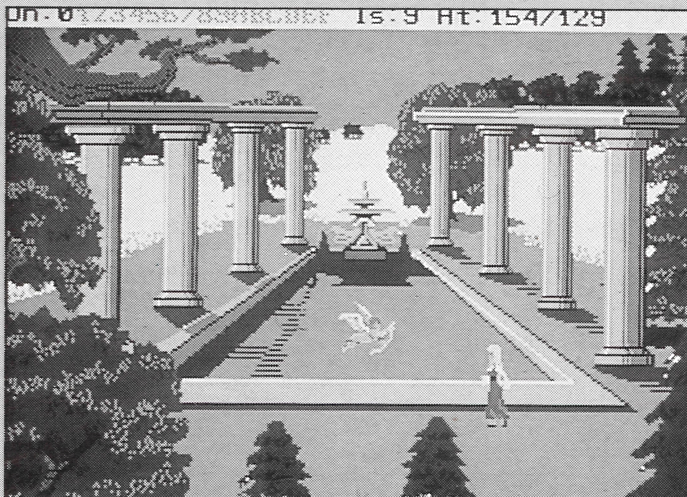
Peli alkaa rannalta, mistä käpyttele uima-altaalle mielivaltaista linjaa seuraten. Olennaista on, että altaalle tullaan vasemmalta (lännestä), jolloin pikku Amor tulee kylpemään altaaseen. Kun hän tulee, mene vain ronskisti lähemmäksi, jolloin hän lähtee karkuun ja jättää jousensa altaan reunalle. Sitten vain get bow...

Mene seuraavaksi kivisillan luo ja katso sen alle. Löydät kultapallon. Sieltä yhden ruudun pohjoiseen menemällä saavut sammakkolammen luo. Jos näytät palloa sammarille, se vain politikoi (No Comments -linja!), mutta jos heität pallon lampeen niin se sukeltaa ja noutaa pallon takaisin sinulle.

Ota sammakko käteesi, ja suutele sitä. PUFF! Edessäsi on komea prinssi, joka kiitoksen sijaan alkaakin uikuttaa, ettet ole kaunis prinsessa vaan tyhmä maalainen. Yhtäkaikki saat häneltä kruunun, jonka avulla voi muuttua sammakoksi. Ota vielä pallo mukaasi ennen lähtöäsi.

Kävele kääpiöiden talolle. Astuttuasi sisälle huomaat, että kääpiöt olisivat kotiapulaisen tarpeessa, joten siivoamaan vain. Siivottuasi kääpiöt tulevatkin ruokatauolle. Heidän lähdettyään jälleen siivottuasi huomaatkin timanttipussin pöydällä. Rehellisenä typynä päätät palauttaa pussin kääpiöille, joten kaivokselle käy tiesi.

Tarjoa kaivoksessa pussia kääpiölle, joka heittelee timantteja käsissään. Mutta rehellisyys palkitaan: kääpiö



Pikku-Amor tulee kylpemään altaaseen, kunhan tulet sinne oikeasta suunnasta.

antaa sinun sekä pitää timantit että vielä vanhan lyhtynsäkin.

Ensimmäinen Tehtävä

Lähde käymään Loloten luona linnassa. Kun saat linnan näkyviisi ilmestyykin taivaalle kaksi Taukkia (Sanakirjani mukaan 'goon' on suomeksi 'hölmö'!), jotka ottavat sinut kiinni ja vievät linnaan. Lolotte antaa sinulle tehtäväksi pyydystää yksisarvisen. Taukit vievät sinut taas metsään.

Kulje yhden ruudun verran länteen. Todennäköisesti edessäsi on pikkulintu repimässä matoa maasta. Kiilaa väliin koulun ruokajonoa simuloiden ja ota mato. (Juuri tässä on käytetty arvontaa, joten jos lintua ei näy niin don't panic ja etsi sitä muualta.)

Mene autiotaloon ja siellä länteen eli olohuoneeseen. Katso maalausta, ja huomaat siinä olevan hepun tuijottavan länsiseinää. Katso seinää ja huomaat hakasen. Käännä hakasta, jolloin seinään aukeaa salaovi. Salakäytävässä on portaat ja lapio, joka kannattaa sosialisoida heti. Portaitten yläpäässä on urut, mutta tässä vaiheessa ei hyödytä kiivetä sinne.

Seuraavaksi täytyisikin etsiä bardi. Yleensä hän istuu rannalla tai kannon päällä uiluttamassa luuttuaan. Todennäköisesti olet jo tavannut hänet ja huomannut, ettei hän ole mikään luuttu-virtuoosi. Sen sijaan että yrittäisit opettaa hänelle sen soittoa, anna hänelle kirja. Näyttelijänä hän ei tietenkään tarvitse soitintaan, joten saat luutun kirjan vastineeksi.

Edelleen jatketaan kaupankäyntiä, mutta tällä kertaa Panin kanssa. Pan on pieni musikaalinen olio, puoliksi pässi ja puoliksi ihminen. Hän hengailee yleensä kalastajan mökin liepeillä, taas satunnaisesti määrättynä. Jos yrität puhua hänelle, hän ei kuule sinua huilunsoitoltaan, mutta kun virität pienen luuttu-soolon niin johan pikkumies kiinnostuu. Kuten jo ehkä arvasit, luutun Panille antamalla häneltä saa huilun.

Timantit Kalastajalle

Tämän jälkeen onkin luvassa pientä hyväntekeväisyyttä. Mene kalastajan mökkiin ja anna miehelle timanttipussi. (Jos mies ei ole sisällä, mene laiturin päähän odottamaan kunnes hän lähtee onkimasta.) Kalastajan itsetunto ei anna periksi lahjalle, joten saat hänen onkensa.

Mene laiturin päähän, ja laita mato koukkuun. Kalasta ja saat (tietysti) kalan. Kala ei aina syö ensimmäisellä yrityksellä, joten yritä useamman kerran ennen kuin luovutat.

Hyppää järveen. Siis... pudottaudu laiturilta ja ui länteen. Saatat törmätä haikalaan, joten kannattaa tallentaa peli ensin. Tarkoitus olisi päästä yhden tyhjän meriruudun läpi, jolloin tultaisiin Genestan saarelle. Saarella ei ole tällä erää muuta tehtävää kuin käydä hakemassa rannikolta riikinkukon sulka.

Lähde saarelta samaa tietä kuin tulitkin. Tällä kertaa täytyisi tulla valaan nielemäksi matkalla rantaan, joten saatat tarvita taas useamman yrityksen.

Valaan vatsassakin on järkevää tallentaa heti peli. Ota pullo, avaa se ja lue siitä löytynyt viesti. Tehtävänä on kiivetä kieltä pitkin ylös ja kutittaa valaan kitakielekettä (Sanakirja taas...'uvula' = 'kitakieleke') sulalla.

Kielessä on määrätty reitti, jota pitkin pitää kiivetä, jos ei halua pudota. Aloita kiipeäminen kielen oikeasta reunasta. Kiipeä hieman ylös, sitten suoraan vasemmalle, ja sitten vasemmalle yläviistoon. Kun olet oikeassa kohdassa, Rosella nousee seisaalleen. Yritä kutittaa valasta. Jos tuloksena on vain 'Not here!',niin liiku hieman vasemmalle tai ylös. Jos onnistut, valas oksentaa sinut ulos.

Kun nouset pintaan, huomaat olevasi taas keskellä merta, mutta pohjoisessa näkyy saari. Ui sinne. Heitä kala saarella olevalle pelikaanille, mutta älä mene liian lähelle, ettei se karkaa. Kun se nappaa kalan sen nokasta tippuu pilli. Mene lähemmäs ja ota se. Mene oikella olevan hylyn keskelle ja katso maahan. Löydät Kultaiset Suitset. Puhalla pilliin, ja delfiini tulee rannalle. Nouse sen selkään, ja se vie sinut taas mantereelle.

Nyt sinun täytyykin etsiä yksisarvinen. Se on yleensä samalla leveysasteella kuin kääpiöiden kaivos, arvottuna tietysti. Kun löydät sen, ammu sitä nuolella ennen kuin se ehtii paeta. Koska nuoli on Amorin, rakkaudenjumalan, se ei tapa yksisarvista, vaan saa sen rakastumaan sinuun. Sitten vain asetat sille suitset ja nouset selkään, ja se kantaa sinut Loloten linnaan.

Toinen Tehtävä

Mutta Lolottepa ei olekaan vielä sinuun tyytyväinen, vaan sinun pitää vielä varastaa hänelle kultamunia muniva kana Ogrelta. Ennen kuin menet Ogren talolle, käy vesiputouksella.

Aseta siellä kruunu päähäsi ja muutut sammakoksi. Sukellettuasi putouksen ali tuletkin kallioluolaan. Mene oviaukosta, ja olet toisessa luolassa. Ota nopeasti maasta luu, ja lähde pois ennen kuin peikko käy kimppuusi. Uimalla putouksen läpi pääset taas päivänvaloon.

Ogren taloa on viisainta lähestyä pohjoisesta. Varo, ettei Ogre tai hänen vaimonsa huomaa sinua. Mene sisään (Ovi ei ole enää lukittu.), ja heitä heti luu koiralle. Mene yläkertaan ja ota kirves seinän varresta. Palaa alakertaan ja mene komeroon. Katso avaimenreiän läpi kunnes Ogre on tullut kotiin, syönyt ja nukahtanut. Lähde komerosta.

Ota kana pöydältä, mutta älä mene liian lähelle Ogrea. Kun avaat oven, kana alkaa kotkottaa. Juokse ulos, ja siellä talon taakse, sillä sinne Ogre ei seuraa. Ennen kuin voit turvallisesti kulkea metsän halki, sinun täytyy heilutella hieman kirvestä, jotta entit alkavat pelätä sinua. Sitten vain jälleen Loloten luo.

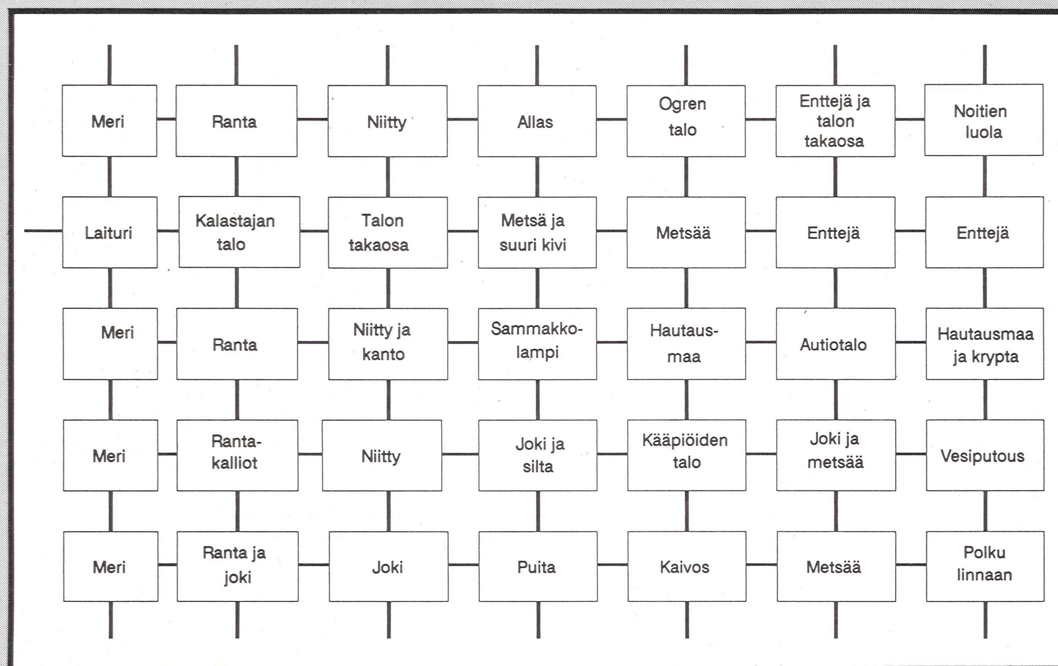
Kolmas Tehtävä

Edelleenkään Lolotte ei ole vakuuttunut luotettavuudestasi, joten hän käskee sinua etsimään Pandoran Rasian. Sitä ennen kuitenkin kannattaa etsiä IhmeVihannes, ja sitä ennen taas mennä Noitien luolaan, josta varastetaan heidän Lasisilmänsä.

Kun menet luolaan, yksi noidista lähestyy sinua, mutta älä anna hänen saada sinua kiinni. Mene varovasti luolan perälle ja ota Silmä toisten kahden noidan välistä. Mene vähäksi aikaa ulos ja palaa takaisin luolaan. Noidat yrittävät pientä vaihtokauppaa: he heittävät sinulle skarabeen. Ota se, ja heitä silmä noidille takaisin. Lähde luolasta.

IhmeVihannes eli Tärkein Tehtävä

Mene vesiputoukselle ja sukella jälleen putouksen ali itsesi sammakoksi muutta-



malla. Ota lauta aukon vierestä ja sytytä lyhty. Mene aukosta. Saatat törmätä taas peikkoon, sillä tässäkin on käytetty arvontaa. Kuitenkin, jos peikkoa ei ole, niin mene niin etelään kuin pystyt, ja sitten itään niin kauan, kunnes näet valoa edessäsi. Etene varovasti, sillä edessäsi on rotko. Aseta lauta rotkon päälle, ja ylitä se. Mene pohjoiseen ja aukosta ulos.

Kävele suojärven rantaan ja hyppää mättäälle. Jatka hyppelemistä, kunnes olet pienen saaren luona. Saarella on pieni pensas, jossa oleva hedelmä on IhmeVihannes, mutta hedelmää vartioi kobra. Kun käärme singahtaa ylös, aseta lauta maahan ja soita huilua. Kobra lumoutuu vain väliaikaisesti, joten ota hedelmä nopeasti. äläkä myöskään unohda ottaa lautaa jälleen mukaasi, ennen kuin palaat taas hyppimällä rannalle. Mene taas luolaan ja laitettuasi laudan rotkon päälle palaa samaa reittiä takaisin vesiputoukselle.

Pandoran Rasia

Ulkona onkin jo yö, joten alkaisi jo olla aika etsiä Pandoran Rasia. Vaella autiotalolle. Jos kuljet hautausmaan poikki huomaat, että maasta nousevat zombit eivät voi tehdä sinulle mitään, kiitos skarabeen.

Talossa kuulet lapsen itkua yläkerrasta, joten lastenhuoneeseen on matkasi. Huoneessa on vain kehto, joka keinuu itsestään, joten on sinun lähdettävä hautausmaalle tonkimaan. Läntisen hautausmaan vasemmasta ylänurkasta löytyykin hauta, johon on haudattu vain kuusi kuukautta vanha lapsi. Hautaa lapiolla kaivelemalla löytyy hopeinen helistin. Sen kehtoon viemällä itku loppuu, mutta tilalle tulee ketjujen kilistelua.

Alakerrassa onkin saiturin haamu, jonka hauta on myös läntisellä hautausmaalla, vasemmassa alanurkassa. Sitä kaivamalla löydät pussillisen kultakolikoita. Nämä haamulle antamalla se katoaa, mutta tämän jälkeen alkaakin kuulua jälleen itkua yläkerrasta.

Tällä kertaa itkijä onkin haamu, jolla on sydänsuruja. Etsi siis itäiseltä hautausmaalta hauta, jonka kivessä kerrotaan vainajan rakastetun hukkuneen mereen. Kaivamalla löydät medaljongin, jonka haamulle antamalla itku loppuu ja haamu katoaa. Mutta alakerrasta alkaa kuulua valitusta.

Nyt eteisessä on talon herran haamu, joka myös näyttää etsivän jotain. Läntiseltä hautausmaalta löytyy hauta, joka kuuluu 'miehelle, joka palveli maataan hyvin.' Haudasta taas löytyy kunniamitali joka palautetaankin haamulle.

Tämän tehtyäsi lähettyvillesi ilmestyy pikkupojan haamu, joka kikattaen juoksee yläkertaan ja kiipeää tikkaita pitkin ullakolle. Haamu jää arkulle istumaan ja näyttää siltä kuin haluaisi jonkin leikkikalun, joten kaivelemaan taas. Itäiseltä hautausmaalla hetken hautakiviä lueskelemalla löydät haudan, joka kuuluu pikkupoika Willylle. Kaivamalla löytyy leluhevonen, jonka saatuaan Willy katoaakin.

Avaa arkku, jonka päällä Willy istui. Arkussa on uruille tarkoitettujen laulujen nuotteja. Ota nuotit ja mene olohuoneen kautta salakäytävään. Nouse portaat ylös ja istu urkujen ääreen. Soita nuottien mukaan, jolloin urkuihin aukeaa lokero, jossa on avain. Ota avain ja lähde itäiselle hautausmaalle.

Avaa kryptan ovi avaimella, ja mene sisään. Kun tutkailet lattialla olevaa köyttä, huomaat että se onkin nuoratikkaat. Laskeudu alas tikkaita pitkin. Muumio yrittää käydä kimppuusi, muttei pysty tekemään sinulle mitään kantamasi skarabeen ansiosta. Ota Pandoran Rasia, ja vie se Lolotelle.

Loppuratkaisu

Viimeinkin Lolotte on tyytyväinen, mutta eivät yllätykset tähän lopu. Hän nimittäin ilmoittaa, että sinä menet aamulla naimisiin Edgarin, hänen poikansa, kanssa.

Taukit vievät sinut Edgarin huoneeseen tämän itse nukkuessa muualla. Hetkisen huoneessa äimisteltyäsi Edgar tulee ja työntää ruusun oven ali. Ota ruusu ja katso sitä. Siinä on avain.

Avaa ovi ja laskeudu portaita alas, mutta varo, ettet herätä vartijaa. Mene edelleen oikealle. Tulet ruokasaliin, josta johtaa kaksi tietä oikealle. Mene ensin ylemmästä ja ota tavarasi kaapista. Palaa takaisin ruokalaan ja käpyttele alemmasta aukosta. Varo jälleen herättämästä vartijaa. Nouse portaita, kunnes olet Loloten makuuhuoneen ovella.

Avaa ovi varovasti ja ammu hänet Amorin nuolella. Koska rakkaus on Lolotelle täysin uusi asia, hänen elimistönsä ei ehdi sopeutua näin suureen annokseen kerralla ja hän kuolee. Edgar tulee paikalle, muttei näytä suuremmin häiriintyneen äitinsä kuolemasta. Hän antaa sinun jopa lähteä vapaasti linnasta.

Ota aivan ensimmäiseksi Genestan talismani Loloten kaulasta. Nyt kun Taukeistakaan ei enää ole haittaa, voit mennä hakemaan varastosta kanan ja Pandoran Rasian. Varastoon pääset laskeutumalla portaita edelliseen ruutuun, menemällä portaiden puolivälissä olevasta aukosta ja käytävässä heti ensimmäisestä ovesta.

Linnan ulkopuolella on talli. Siellä on yksisarvinen, joka kannattaa käydä laskemassa vapaaksi. Edelleen ennen Genestan luo menoasi sinun on hankkiuduttava eroon Pandoran Rasiasta. Vaella kryptaan, laske Rasia samaan paikkaan mistä sen otitkin. Lukitse ovi ja työnnä avain oven ali ennen lähtöäsi.

Sitten vain porskutat Genestan saarelle, menet hänen linnaansa ja makuuhuoneeseen, ja annat hänelle hänen talismaninsa takaisin.

Olet juuri pelastanut isäsi ja kuninkaasi Grahamin kuolemalta, ja siinä sivussa pelannut 'historian laajimman tietokonepelin' läpi!



PELIK(irja)OPTERI



Tervetuloa Pelikopterin toiseen seikkailuun Pelikirjan sivuilla! Tällä kertaa Pelikopteri onkin paisunut ettenkö sanoisi isoksi (liian tuhtia pensaa), mutta mikäs sen parempi teille lukijoille.

Cosmic Causeway (C-64)

Jos joudut vaikeuksiin purppuraruutujen kanssa, menettele näin: nappi pohjaan ja tikku yläviistoon. Väitetään, että peukut pystyyn -tekniikasta olisi myös jotain apua, mutta tämä jää nähtäväksi.

Kentässä K katossa liikkumisen taito on kerrassaan välttämätön. Kun vastaan tulee lohikäärme, pysyttele ehdottomasti sen vasemmalla puolella, kun se itse liikkuu oikealle. Vasta kun lohhari liikkuu vasemmalle, anna laserien suihkuta. Lisäksi yleinen vinkki: pidä nappi pohjassa!

Vinkin lähetti **Miska Natunen** Neuvottomasta.

Tapper (C-64)

Saluunassa anna lasit aina ensiksi alimmaiselle, sitten toiseksi alimmaiselle jne. Näin saat saluunan tyhjäksi ja pääset seuraavaan ruutuun. Ulkoilmabaariin pääsee joskus (siis joskus) siten, ettei anna alhaalla hortoilevalle juopolle lainkaan paukkua.

Asialla taas Miska Natunen Neuvottomasta.

Artura (C-64)

Tuomas Levänen Parikkalasta lähetti oivan poketuksen tähän hieman huonoon peliin (no, ainakin minun mielestäni kehnoon). Ensin resettiä koneelle ja sitten: **POKE 53092,0 (return) SYS 32768 (return)** Näin Arturan energia ei lopu.

OutRun (C-64)

Resetti koneelle ja:
poke 34700,234:
poke 34701,234:
poke 34702,234:
sys 38045 ja aika ei vähene.

Vinkin lähetti **Tuomas Levänen** Parikkalasta.



(C-64)

Tuomas Leväsen pikapoke: (ensin tietty resettiä...)
poke 2454,173:sys 2128

To Hell And Back (C-64)

Aaargh! Kaamea peli! No, Tuomas Leväsella Parikkalasta on pari pokea, joilla peli helpottuu huomattavasti. Ensin resetti ja sitten:
poke 32371,234:
poke 32372,234:
poke 32373,234: sys 4104

Danger Freak (C-64)

Vastaamalla päivämääräkysymykseen 170470, helpottuu peli huomattavasti. Saat nääs tavaroita niin paljon kuin haluat.

Vinkin lähetti **Antti Hämäläinen** Särkisalmelta.



(C-64 disketti)

Harmittaako sinuakin rutosti, kun monet tehtävät naarmutta selvittänyt veteraanisi saa raskaasti päihinsä helpossa tehtävässä ja joudut aloittamaan koko urakan alusta? Sitähän minäkin.

Vaan nytpä **Miika Vesasto** Lempäälästä on lähettänyt aivan rikollisen yksinkertaisen cheatin: kun peli pyytää roster-diskettiä päivittääkseen levylle parhaan Rangerisi kuoleman, älä anna roster-diskettiä pelille laisinkaan! Näin miehesi ei kuole, ja aloittaessasi uuden pelin, on miehesi jälleen toiminnassa täysissä ruumiin- vaikkei välttämättä hengenvoimissa.

Predator (C-64 disketti)

Pelaa ensimmäinen taso normaalisti läpi. Juuri kun olet pääsemässä toiseen tasoon, ota disketti pois ja pelaa ensimmäinen taso uudelleen ilman vastustajia. Laita disketti takaisin levariin ja tadaa! Olet kolmannessa tasossa!

Vinkin lähettäjän **Jari Leinon** (Kuusankoskelta) mukaan toimii sitäpaitsi jokaisessa tasossa.

Basil The Great Mouse Detective (C-64)

1. Etsi ensimmäisestä tasosta tupakka, puukko, ase, avain ja tassunjälki. Mene sellaisen oven kohdalle, jonka vieressä on kaksi pulloa. Kulje siitä paikasta oikealle niin pitkälle, että vastaan tulee aukko. Mene aukosta sisään niin pääset seuraavalle tasolle.

2. Etsi toisesta tasosta kynttilä, pikkuhattu, ässäkortti, rahapussi ja harmaa taskulamppu (se se siis olikin!).

Kulje niin ylös kuin voit ja mene portaita ylös niin pääset kolmanteen jaksoon.

3. Etsi kolmannesta jaksosta kynttilä, kirjekuori, lukko, tupakka ja tassunjälki. Mene ylös tohtori Dawsonin viereen. Kävele kuvan oikeaan reunaan ja olet selvittänyt pelin.

Läpipeluuohjeet toimitti **Tomi Keiski** Oulaisista.



Kuusankoskelainen Jari Leino lähetti tämän resettipoken:

poke 27931,173 (return)
— loppumattomat elämät
poke 11193,173 (return)
— loppumattomat pommit
poke 10886,173 (return)
— loppumattomat panokset
sys 2057 (return)
— paluu peliin

Rambo II (C-64)

Vapautettuasi vangit mene helikopteriin ja return pohjaan. Lähde ylöspäin, ja helikopterisi kiitää hirvittävällä nopeudella päämajaan.

Vinkin lähetti **Renni Valkeinen** Kirkkonummelta.

Stunt Car Racer (C-64 disketti)

Jani Rahkonen Imatralta lähetti todella hienon ohjelmapätkän, jolla C-64:n Stunt Car Raceriin saa loppumattoman turbon.

```
0 if a = 1 then 23
1 printchr$(147)
2 for i = 49152 to 49237:read a$
3 l=asc(left$(a$,1)):l=l-55:ifl<5thenl=l+7
4 r=asc(right$(a$,1)):r=r-55:ifr<5thenr=r+7
5 v=(l*16)+r:c=c+v:pokei,v:next
6 ifc<>8190thenprint"virhe datoissa!":end
8 print"laitapas stunt car racerisi sisaan ja paina jotain
nappulaa"
9 poke198,0:wait198,1:poke198,0
10 data78,a9,0f,8d,14,03,a9,c0,8d,15
11 data03,58,4c,30,03,a9,1c,8d,93,10
12 dataa9,c0,8d,94,10,4c,31,ea,a9,29
13 data8d,67,03,a9,c0,8d,68,03,4c,30
14 data03,a9,d0,8d,0a,05,a2,1a,bd,3c
15 datac0,9d,0a,07,ca,10,f7,4c,00,05
16 dataa9,ee,8d,00,25,a9,03,8d,01,25
17 data4c,00,20,a9,00,8d,34,f6,a9,60
18 data8d,5d,42,4c,17,40,00,00,00,00
21 a=1:open1,8,15:print#1,"UJ":fort=1to1000:nextt:close1
22 load"*",8,8
23 sys49152
```

Stunt Car Racer.

Bangkok Knights (C-64)

Kun aloitat pelin, pistä autofire päälle ja vatkaa ylös ja alaspäin, niin voitat vastustajan hetkessä.

Vinkin lähetti **Tero Reiman** Hamarista.

Jack The Nipper (C-64)

Kirjoita alkukuvan aikana ZAPIT, niin vauvalta ei kulu lainkaan energiaa, kertoo **Tero Lipponen** Klaukkalasta.

Dragon Ninja (C-64)

Kun olet päässyt toiseen tasoon, hyppää rekalta alas ja väännä joystickiä sivulle. Koeta olla osumatta kuvaruudun reunaan. Näin vastustajat käyvät kimppuusi. (Minä en kyllä ymmärrä, mitä hyötyä siitä on!) Asialla Tero Reiman Hamarista.

Who Dares Wins II (C-64)

Tässä resettipoke Tero Reimanilta Hamarista:

poke 5702,x (return)
— loppumattomat elämät
poke 5513,y (return)
— loppumattomat kranaatit
sys 16384 (return)
— paluu peliin

Helicopter Jagd (C-64)

Lataa peli, resetoi kone ja kirjoita:

poke 18547, (1-100)
— lisää nopeutta alukseesi
poke 21647,173 (return)
— loppumattomat elämät
sys 19804 (return)
— takaisin peliin

Tämäkin poke on Tero Reimanilta Hamarista.



(ainakin Amiga, ehkä PC/C-64)

Jos rahat loppuvat kesken, paina shift pohjaan ja kirjoita FUND. Näin saat rahaa lisää 10000—20000. Kaupanpäällisiksi kaupunkiasi koettelee maanjäristys, joten kannattaa tehdä tämä aivan pelin alussa monta kertaa.

Vinkin lähettäjiä oli monia, mutta ensimmäinen käteen osunut kirje oli lähtöisin **Jussi-Pekka Korkalalta** Espoosta.

Tero Lipponen Klaukkalasta ilmoittaa, että C-64:n Sim Cityssä voit painaa F1:stä kun rahasi ovat loppu, jolloin tilillesi ilmaantuu 4000.

Jussi Sammalmaa Oulusta havaitsi myös kivan cheatin. Livauta marras-joulukuun paikkeilla veroprosentiksi 20 ja heti tammikuussa tipauta prosentti vaikka yhteen. Hyväuskoiset kansalaiset eivät huomaa mitään ihmeellistä, vaan makselevat koko vuoden 20 prosentin mukaan.

Deflektor (C-64?)

Iske toinen joystick ykkösporttiin ja alkaa tapahtua kummia. Kun liikutat ykkösportin tikkua ylös, siirtyy peli seuraavalle tasolle. Liikuttamalla keppiä oikealle, pääset takaisin edelliseen tasoon.

Vinkki tuli **Anssi Tuomiselta** Turengista. Hän lisää vielä ettei tämä toimi aina. Lisäksi hän mainitsee, että joskus tiilien asentoa voi muuttaa tähtäimellä painamalla nappia ja kääntämällä tikkua. Tämäkään ei hänen mukaansa silti toimi läheskään aina.

Samurai Warrior (C-64)

Mika Vänninen Kangasalasta ilmoittaa, että Samurai Warriorissa saa loppumattomat energiat painamalla F-kirjainta pelin alussa. Jos tämä ei toimi, niin kirjoita highscore-listalle HHDSFHHH ja return.

Kuudennessa ja viimeisessä tasossa kannattaa pitää koko ajan miekkaa esillä, sillä kaikki vastaantulijat ovat vihollisia.

Toisessa tasossa, vuoristossa, kannattaa mennä kahden rotkon jälkeen ilmaantuvasta ovesta. Siellä tulee vastaan lohikäärme, jonka tappamisesta saa rutkasti rahaa. Eteen tulevalle kynttelikölle kannattaa antaa rahaa, jolloin se antaa pienen varoituksen. Jos et anna rahaa, kynttelikön henki kiroaa sinut ja menetät karmaa.

Roger Rabbit (PC)

Kun olet ajellut Bennyllä ensimmäisen välin The Ink And Paint Clubille ja vastannut kysymykseen, alkaa Roger ravata hullun lailla baarissa gorillan ja parin pingviinin kanssa. Jos sinulla on kuitenkin kiire pelastamaan Jessicaa (kenelläpä ei olisi!), paina heti baarikohtauksen latauduttua escapea ja olet taas tien päällä!

Kannattaa ajella katoilla, koska Benny The Cab ei oikein pidä tiellä olevista dippilammikoista. Katolle pääsee ajamalla ylemmälle kaistalle ja hyppäämällä matalan talon kohdalla, sekä painamalla samaan aikaan nuoli-ylös nappulaa.

Vinkin lähetti **Antti Valtokari** Varkaudesta.



(PC)

Mika Ilmoniemi on leikkinyt ahkerasti PC-Toolsilla. Hän on keksinut miten editoimalla Britannia-disketillä sijaitsevaa saved.gam -fileä pääsee pelissä hieman helpommalla. Taulukon toinen sarake

tarkoittaa paikkaa.
Sektori 0
2—10 hahmon 1 nimi
11 sukupuoli
12 rotu (Avatar, Fighter, Bard, Mage)
13 terveys (Good health, poisoned, dead, asleep)
14 vahvuus (strength)
15 taitavuus (dexterity)
16 älykkyys (intelligence)
17 taikavoimaa jäljellä
18 hp
20 max hp
22—23 kokemus (experience)
24 taso
27—31 tavarat
34—42 hahmon 2 nimi
...
66—74 hahmon 3 nimi
...
...
482—490 hahmon 16 nimi
Sektori 1
6 avainten määrä
7 jalokivien määrä
8 soihtujen määrä
10 taikamattojen määrä
11 pääkalloavainten määrä
26—73 tavaroiden määrät (kypärät, kilvet, aseet jne)
74—121 loitsujen määrät
122—129 loitsukääröjen määrät
130—137 taikajuomien määrät
170—177 taika-aineosien määrät

Pool Of Radiance (PC)

Ultima V:n parissa valtava työn tehnyt Mika Ilmoniemi Vaajakoskelta on myös keksinyt miten POR:ssa saa hahmolleen rutkasti lisää kokemusta.

Lataa PC-Tools tai vastaava ja editoi chrdat??.sav tai *.cha tiedostoja. Esim. jos olet tallentanut pelin A, niin editoi ensimmäistä ukkelia (chrdata1.sav) tai jos ukkelin nimi on Ensio, niin editoi ensio.cha:ta.
Sektori 0 172—174 jos pistät tähän 03,02,01 niin kokemus muodostuu laskutoimituksella
(01 * 65536) + (02 * 256) + 03, joten kokemus on 66051.

Kings Of The Beach (PC)

Mika Ilmoniemi Vaajakoskelta jälleen asialla. Tässä salasanat:
SIDEOUT — CHICAGO
GEKKO — HAWAIJI
TOPFLITE — RIO DE JANEIRO
SUNDEVIL — AUSTRALIA

Football Manager I (PC)

Pistä joku pelaajistasi myyntiin, mutta älä myy häntä. Nyt kun katsot pelaajalistaasi, huomaat että äsken myynnissä olleen pelaajan energia on noussut kymmenellä. Vinkin lähetti **Teemu Eskola** Ulvilasta.

Test Drive I (PC)

Sami Lähdemäki Espoosta on löytänyt hauskan bugin PC:n TD I:stä. Pelatessasi paina yhtä aikaa pohjaan Z ja X. Pidä kiinni lujasti sillä auto lähtee kuin raketti. Ole pysähdyksissä silloin kun painat näitä nappeja.

Sami ilmoittaa vielä, että joskus nappeja saa rämpyttää hetken aikaa, ennenkuin toivottu efekti saavutetaan.

Seuraavien 8 pelin poket lähetti Jaakko Serola Raumalta. Lataa peli, resetoi kone ja nakuttele poke sisään:



(C-64)

poke 33351,165
— loppumattomat energiat
sys 16963
— takaisin peliin

Mad Mix (C-64)

poke 3462,173
— loppumattomat elämät
sys 2809
— takaisin peliin

R-Type (C-64)

poke 12957,173
— loppumattomat elämät
sys 2066
— takaisin peliin

Tiger Road (C-64)

poke 5749,165
— loppumattomat ninjat
sys 14848
— takaisin peliin

Bomb Jack (C-64)

poke 5112,0
— näkymätön Jack
sys 3101
— takaisin peliin

Bomb Jack II (C-64)

poke 7053,173
— loppumattomat Jaskat
sys 2061
— takaisin arvatkaas mihin...

Flying Shark (C-64)

poke 7999,173
— loppumattomat koneet
sys 2061
— hei minä lennän!

Blasteroids (C-64)

poke 11571,173
— loppumattomat alukset
sys 25856
— takkaisin pelliin



(C-64)

Pasi Kivimäki Porista on lähettänyt todella lujan tietopaketin aloitteleville Mythin pelaajille.

Pilkku ja piste kelaavat yläruudukossa olevia aseita. Kun ruudukon keskelle tulee haluamasi ase, paina välilyöntiä. HUOM! Hiilihanko lentää heti kun painat välilyöntiä.

Taso 1: Tapa luuranko ja saat siltä miekan. Tapa lentävä hirviö ja saat siltä tulipallot. Vapauta kahleesta roikkuva luuranko miekan iskulla. Tiputtaudu luurangon kanssa alas.

Alhaalla on luuranko, joka ilmestyy siihen kohtaan, mihin sen pää tippuu, kun tapat sen. Tapa se niin, että sen pää tippuu liekkeihin. Liekeistä nousee piru hiilihangon kera. Tapa piru tulipalloilla ja ota hiilihanko. Mene oikealle ja ylös kolmipäisen hirviön luokse. Tapa se hiilihangolla ja muista että se lentää välilyöntiä painettaessa. Jatka matkaasi.

Jos haluat lisää energiaa, tiputtaudu ensimmäisestä aukosta alas ja kerää palleroita. Pääset seuraavalle tasolle, kun jatkat matkaasi.

Taso 2: Mene eteenpäin ja tapa sotilaita. Pian edessäsi on nainen, joka muuttuu käärmeeksi, kun kävelet häntä päin. Tapa hänet vaikkapa tulipalloilla. Jonkin ajan kuluttua eteesi tulee patsas, joka esittää Akillesta. Lyö sen kantapäähän tarpeeksi monta kertaa, niin se kaatuu. Ota kilpi. Kilven takia sotilaat kumartavat sinulle ja päästävät ohitse. Näin pääset kolmannelle tasolle.

Taso 3: Hypi tolppia pitkin ampuvan hirviön viereen ja katkaise sen pää miekalla. Ota sen pää ja jatka matkaasi eteenpäin kunnes tulet kolmipäisen lohikäärmeen viereen. Ammu mukanasi olevalla päällä lohikäärmeen päihin. Kun olet tuhonnut sen päät, hirviä murenee ja olet selvittänyt Kreikan legendat. Seuraavaksi kohtaat Norjan legendat.

Taso 4: Tapa kaikki viikingit laivasta ja laivan toisesta päästä lähtee lintu. Tapa se ja se muuttuu 'kolikoksi'. Ota se ja pääset viidennelle tasolle.

Taso 5: Tapa kääpiöt ja ota tikarit. Pidä miekkaa kädessäsi niin kauan että se katoaa. Kun menet jonkin ajan päästä siihen kohtaan, missä miekka katosi, ilmestyy siihen uusi miekka. Ota miekka, mutta älä ota sitä vielä käyttöön.

Tapa tikareilla peikot kunnes saavut noitaroviolle. Ota soihtu ja tapa sillä liekkihirviöt. Kun olet tappanut ne kaikki, vapautuu noita ja parantaa sinut. Tässä vaiheessa voit ottaa miekan käyttöön.

Mene eteenpäin kunnes tulet lohikäärmeen luokse. Hakkaa lohharia miekalla kaulaan kunnes siihen tulee reikä. HUOM! Jos kuolet ennenkuin lohhari, painele välilyöntiä kunnes ukkelisi ilmes-

tyy uudelleen. Näin aloittamasi reikä ei paikkaannu kuntoon. Ota tämän jälkeen tikarit ja heitä niitä pari lohikäärmeen kaulassa olevaan reikään. Sen jälkeen jatka lohikäärmeen ohitse ja eräässä kohdassa nouset lentoon ja pääset kuudennelle tasolle.

THE UNTOUCHABLES

(C-64)

Matti Laine Otavasta lähetti läjän yleisiä vinkkejä tähän viime aikojen parhaaseen elokuvapeliin.

Kyykyssä oleminen auttaa kummasti äijien ammuskelemisessa. Harmaiden miesten tulitus ei tällöin haittaa. Kyykystä ampuminen tapahtuu kääntymällä (joystick kulmiin) ja painamalla nappia.

Yritä kerätä ruskeapukuisten miesten jättämät todistepaperit mahdollisimman välittömästi tai paikalle alkaa tulla lisää ruskeapukuisia, joilta EI saa papereita. Viulukoteloista E on hyvä kerätä vaikka takaa päin. Viulukotelot: A = Ammo, R = Rapid fire, E = Energy (yksi kotelo nostaa noin viidesosan).

Tasolla kaksi kannattaa keräillä ensiapupakkauksia jollei energiataso ole ainakin hatun puolessavälissä. Energian noustessa kerättyäsi ensiapupakkauksen olet haavoittumaton.

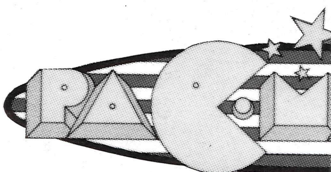
X-Out (Amiga)

Osta sininen neliskulmainen esine. Osta nyt jokin muu esine ja myy sen jälkeen ostamasi sininen esine. Joka kerta myydessäsi saat 500 yksikköä rahaa.

Vinkin lähetti Jani Avellan Tampereelta.

The New Zealand Story (Amiga)

Pekka Peltonen Lieksasta kertoilee, että painamalla hiiren oikeanpuolista nappia samaan aikaan, kun alkutekstit ilmestyvät, saa loppumattomat Kiwit.



(Atari ST)

älä tee mitään sen jälkeen kun olet kirjoittanut nimesi pelin loputtua. Vähän ajan kuluttua ruutuun ilmaantuu 7 sek. laskuri, jonka aikana painamalla tulitusnappulaa pääset jatkamaan samasta vaiheesta. Tämänkin vinkin lähetti Marko Hugh Valkeakoskelta.

Bombuzal (Atari ST, ehkä Amiga)

Salasanoja tähän aivoja rassaavaan peliin: sink, tree, lamp, fire, song, opal, gold, girl, ring, weed, lead, iron, dave. Lähetti **Risto Jankkila** Porista.

Solomon's Key (Atari ST)

Pidä HELP-nappulaa pohjassa latauksen ajan, niin miesvarastosi ei vähene. Tämä toimii myös naputtamalla helppiä.

Vinkin lähetti **Mikael Erkkilä** Lohtajalta.

Moduulipoket

Tämä osasto käsittelee pelkästään moduulipokeja. Ne saa toimimaan parhaiten Action Replay -sarjan moduuleilla, mutten näe mitään syytä, mikseivät ne toimisi muillakin moduuleilla, joissa on mahdollisuus syöttää pokeja ja aloittaa peli uudelleen. Pokeilu moduulilla tapahtuu seuraavasti:
1) lataa peli normaalisti
2) aloita peli
3) paina moduulin freeze-nappulaa tai vastaavaa, jotta pääset siihen tilaan, josta voi syöttää pokeja
4) naputtele poke
5) valitse moduulista toiminto, jolla pääset jatkamaan peliä

Jotkut kirjoittajat ovat kyselleet, miten moduulipoket saisi toimimaan ilman moduulia. No, periaatteessahan poket ovat samat käytettäessä moduulia ja resettiä. Ainoa ero on vain loppusyssi, jonka moduuli tietää automaattisesti.

Resettiä käytettäessä pitää pokeilun jälkeen tietää osoite, josta peli alkaa. Tämä osoite pistetään sitten SYS-käskyn perään ja jos osoite on oikea, peli alkaa. Siitä sitten vain konekielimonitorilla etsimään pelin alkuosoitetta, heh heh.

Tässä sitten niitä pokeja. Jos pelin nimen alla on monta pokea, pitää ne kaikki naputella sisään, että jotain tapahtuisi. Lyhyestä virsi kaunis, joten listassa on yksinkertaisesti pelin nimi ja poke. Pokeja ovat lähetelleet **Jussi Palola** Vaasasta, **Jack The Hacker** niin ikään Vaasasta, **Veitsiveikko** idästä, **Lari Soininen** Heinävaarasta, **Olli Peltoniemi** Pyhäjoelta, **Tero Lipponen** Klaukkalasta, **Mika Niskanen** Kärnästä, **Sakari Sali** Ummeljoelta ja **Tony B.** Nurmijärveltä.

Cobra	13514,173
Thundercats	35088,173
Target:Renegade	21481,173
Afterburner	5342,173
Yie Ar Kung-Fu	42012,173
Double Dragon	24902,173
Pyjamarama	17421,165
Joa's Zaxxon	34488,173
Bomb Jack II	34632,189
Commando	2454,173
Space Invasion	2454,173
Madness	33280,173
Ghosts 'n Goblins	2358,173
Poster Paster	17343,171
Cauldron II	29207,165
	33012,165
	60983,165
Hunchback	9289,173
	22521,173
Yie Ar Kung-Fu II	224,13
	225,227
	231,53
Wizball	31866,41
	37511,96
	35588,96
Zorro	5621,165
	15160,165
Bop 'n Rumble	2452,165
Batman The Movie	4887,173 (taso 1)
Equinox	13563,165
Cobra	30506,173
Bubble Bobble	1240,189
Scooby Doo	12477,76
	12478,234
	12479,48
Fort Apocalypse	36339,153
Cybernoid	28870,165
Salomon's Key	22131,165
Arkanoid:	
Uusia ääniä	12575,173
TILT!	43325,165
näkymättömyys	63881,165
osittainen näkym.	63877,165
hidastus	64550,165
Last Ninja II (kuolemattomuus tasoilla):	
Central Park	37456,173
City Streets	36690,173
Sewers	31852,173
The Basement	35481,173
The Office	35771,173
The Mansion	36879,173
Final Battle	34444,173
Strider	32529,173
Batman The Movie	4866,173
Ghostbusters II	2261,173
Ghouls'n'Ghosts	10798,165
Cabal	9905,189
Salamander	20780,173
	23575,165
	51856,181
	52134,181

Bombuzal	5490,173
Barbarian II	35441,165
	37742,165
Xybots	35161,165
	46611,165
Gryzor	13476,189
The Goonies	3034,173
Mario Bros.	4089,181
	6144,181
Sabre Wulf	45219,173
Rastan	51939,173
Cobra	13506,173
720 degrees	7452,173
	8052,173
	8435,173
	8723,173
Last Mission	7927,173
OutRun	34700,173
Rick Dangerous	2793,173
License To Kill	8448,173
	11565,173
	14730,173
	15185,173
	33056,173
	63142,173
Rastan	51463,173
I-ball 2	38895,165
Karnov	32991,165
Pyjamarama	17421,165
Automania	22409,173
Hades 1	6871,165
Return Of The Jedi	4044,165
	5151,165
	6827,165
	6847,165
Star Wars	36280,173
	61272,173
Sentinel (F-Bird)	1212,12
kokeile!	9462,173
Batman The Movie	4866,173
	4806,173
Untouchables (poket tasoille, diski):	
taso 1	43056,173
taso 2	40145,173
taso 3	38440,173
	38028,173
taso 6	38180,173
	37954,173
Cabal (disk)	9905,189
Chase HQ (disk)	36702,173
Turbo OutRun (poket tasoille, diski):	
taso 1	16047,173
	11467,173
taso 2	16018,173
	11452,173
taso 3	16047,173
	11437,173
taso 4	16073,173
	11536,173

HUIPPUTULOSTEN HANGAARI

Tässä se nyt viimeinkin on! Kauan kaivattu ja kovasti haluttu huipputulosten lista suorittaa nyt ensiesiintymisensä. Puoli vuotta mainetta ja kunniaa jokaiselle huippupelaajalle ja ikuinen häpeä huijaajille. Tulokset pysyvät niin kauan voimassa kun parempaa ei ilmaannu.

Ennenkuin alatte silmät hiessä selata listaa läpi, täytyy vielä kerrata säännöt kaikille listaan pyrkijöille:

1) Viritetyillä peleillä pelaaminen on EHDOTTOMASTI kielletty! Eli siis jos pelisi on pokeiltu, trainattu, cheatattu tai jotenkin muuten kierosti viritelty helpommaksi, ei tuloksesi kelpaa listalle. Sanotaanhan, että rehellisyys maan perii. Jos olette sitä mieltä, että jokin listalla esiintyvä tulos on kertakaikkiaan inhimillisesti mahdoton, ilmoittakaa siitä välittömästi minulle kirjeellä tai postikortilla. Perustelkaa myös, miksi tulos on mielestänne mahdoton. Jos huomaan vilpin tapahtuneen, silvon huijarin pieniksi siivuiksi potkurinlavoillani. Lisäksi huijarin KAIKKI tulokset poistetaan listalta.

2) Jokainen saa lähettää niin monen pelin tuloksen kuin vain haluaa. Omasta mielestään huonollakin tuloksella voi päästä listalle, koska jokaisesta pelistä julkaistaan kolme parasta tulosta. Mahdollisuudet vain paranevat, jos peliä ei ole vielä näkynyt listalla ollenkaan. Ketään ei siis pakoteta pelaamaan listalta jo löytyviä pelejä.

3) Teksti- ja seikkailupeleistä sen verran, että pelkkä kommentti läpi ei riitä. Esim. Sierra On-Linen peleissä on aina yläreunassa maksimipistemäärä ja pelaajan pistemäärä. Vaikka pelaisitte pelin läpi, lähettäkää myös pistemääränne. Jos pelistä ei löydy järkevää pisteytystä, keksikää jokin standardi jonka mukaan toiset pelaajat voivat vertailla tulostaan. Hyviä vertailukohteita ovat esim. kuinka kauan pelin läpi pelaaminen kesti, paljonko pelihahmoilla oli lopuksi rahaa, kokemuspisteitä tai vaikka kuinka monennelle tasolle he olivat päässeet. Käyttäkää siis mielikuvitustanne!

4) Tulosten kanssa samassa paperissa pitää jossain lukea millä koneella tulos on pelattu. Lisäksi paperista pitäisi löytyä pelaajan nimi, osoite ja mieluiten puhelinnumero.

Lopuksi vielä pieni tärppi: jos Pelikopterin huipputulosten lista lähtee hyvin käyntiin, voivat hangaarin pomot heitellä joitain onnekkaita pelureita pienillä pelipalkinnoilla. Hyvien pelivinkkienkin lähettäjät palkitaan entiseen malliin.

Pelikirjan palkinnon saa Tony Bogdanoff Nurmijärveltä. Tarkkailepa postiasi, Tony-boy!

Siinä kaikki tällä kertaa, Pelikopteri seikkailee myös MikroBitin sivuilla, nähdään siellä!

Eli postia voi lähettää osoitteella:

MikroBITTI
Pelikopteri
PL 64
00381 Helsinki



PRUT PRUT PRUT

C-64/C-128

Dragon Ninja	97200 (läpi)	Markus Rautaniemi, Parkano
	51970	Antti Hämäläinen, Särkisalmi
	51400	Antti Suvanto, Imatra
Target:Renegade	125300 (läpi)	Markus Rautaniemi, Parkano
Super Hang-on	9000367 (läpi)	Tony B., Nurmijärvi
Krakout	435210	Markus Rautaniemi, Parkano
Commando	478900	Lasse Silanto, Espoo
Barbarian II	113983 (läpi)	Markus Rautaniemi, Parkano
Gryzor	743600 (läpi)	Tony B., Nurmijärvi
Roadrunner	273630	Markus Rautaniemi, Parkano
Mickey Mouse	89050	Tuomas Levänen, Parikkala
Live And Let Die	77020	Tuomas Levänen, Parikkala
	76420	Kari Hämäläinen, Särkisalmi
Eliminator	24280	Tuomas Levänen, Parikkala
Zynaps	124075	Tuomas Levänen, Parikkala
Rambo III	201050	K.Kauranen, Hämeenlinna
Into The Eagles Nest	58300	Tuomas Levänen, Parikkala
Deathwish 3	239935	Miska Natunen, Neuvoton
Xybots	232800 (läpi)	Tony B., Nurmijärvi
Cosmic Causeway	400592 (läpi)	Miska Natunen, Neuvoton
Rambo III	2568900 (läpi)	Tony B., Nurmijärvi
Gyruss	150550	Miska Natunen, Neuvoton
Test Drive I	35656	Kari Hämäläinen, Särkisalmi
Test Drive II	242700	Kari Hämäläinen, Särkisalmi
	224112	Antti Suvanto, Imatra
Batty	520200	Lari Soininen, Heinävaara
Turbo OutRun	23964385	Aappo Sandberg, Vähäkyrö
Bubble Bobble	2973250	Petri Henna, Vakkola
Frantic Freddie	8430	Sami Orava, Ristiina
Airborne Ranger	132450	Miika Vesasto, Lempäälä
Batman The Movie	1010300 (läpi)	Antti Suvanto, Imatra
	450450 (läpi)	Anton Nevala, Pulkkila
	249350	Miika Vesasto, Lempäälä
Tetris	16476	Joose Salmi, Heinola
Buggy Boy	98410	Mika Ikola
Solomon's Key	9672670	Tony B., Nurmijärvi
OutRun	4364470	Mika Ikola
MASK III	26929000	Mika Ikola
Thunderblade	4600590 (läpi)	Tony B., Nurmijärvi
	1757660 (läpi)	Anton Nevala, Pulkkila
Bomb Jack	368140	Jari Leino, Kuusankoski

Amiga

Bubble Bobble	405000	Juha-Matti Sivunen, Siikajoki
Test Drive II	230766	Janne Karppinen, Kajaani
Turbo OutRun	67092879	Jani Tynkkynen, Kotka
Hybris II	2509925	Jani Tynkkynen, Kotka
Toobin'	5321690 (läpi)	Jani Tynkkynen, Kotka
Wild Street	299892 (läpi)	Jani Tynkkynen, Kotka

PC-yhteensopivat

Test Drive I	156435	Sami Orava, Ristiina
Indianapolis 500 (nopeimmat kierrosajat):		
1 kierros	38.71	Petri Teittinen, MikroBitti
Qualifyn 4 k:n keskiarvo	39.14	Petri Teittinen, MikroBitti

MSX

Yie Ar Kung-Fu I	1000000	Shadow And Company

Atari ST

Arkanoid	251820	Ilpo Ahlfors, Tampere
Backlash	68622	Ilpo Ahlfors, Tampere
Bionic Commando	105800	Ilpo Ahlfors, Tampere
Bubble Bobble	733560	Ilpo Ahlfors, Tampere
Ikari Warriors	78900	Ilpo Ahlfors, Tampere
Marble Madness	28240	Ilpo Ahlfors, Tampere
Mouse Trap	3376	Ilpo Ahlfors, Tampere
Populous	122700	Ilpo Ahlfors, Tampere
Return Of The Jedi	115807	Ilpo Ahlfors, Tampere
Stunt Car Racer (nopeimmat kierrokset):		
Skijump	49.82	Petri Teittinen, MikroBitti
Drawbridge	1:12.93	Petri Teittinen, MikroBitti
Highjump	48.88	Petri Teittinen, MikroBitti
	50.63	Janne Heinänen, Nakkila
Rollercoaster	1:19.23	Petri Teittinen, MikroBitti
	1:19.36	Petri Salonen, Nakkila
Big Ramp	45.83	Petri Teittinen, MikroBitti
Stepping Stones	55.85	Petri Teittinen, MikroBitti
	58.30	Janne Heinänen, Nakkila
Little Ramp	44.66	Petri Teittinen, MikroBitti
	46.29	Petri Salonen, Nakkila
Hump Back	51.61	Petri Teittinen, MikroBitti
Thundercats	56700	Ilpo Ahlfors, Tampere
Test Drive	25699	Ilpo Ahlfors, Tampere
Wizball	655040	Ilpo Ahlfors, Tampere
Xenon	54200	Ilpo Ahlfors, Tampere
Zynaps	60050	Ilpo Ahlfors, Tampere

Ampumapelit

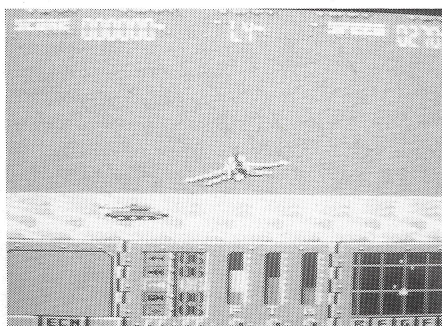
Elite | C-64

First Strike

Odotukset eivät ole kovin korkealla, kun käteen osuu peli, jossa on käytetty Afterburnerin ja Out Runin tapaisista hallipeleistä tuttua kolmiulotteista vieritystä. Kotimikron on turha yrittääkään matkia kolikkokäyttöisiä isoveljiään, sillä grafiikkaan tarvitaan tajuton määrä muistia tai sitten koneessa on oltava erikoispiirejä, joiden avulla grafiikkaa voi zoomata portaattomasti. First Strikessa on sentään pidetty tavoitteet maan pinnalla, vaikka F-16:lla lennetäänkin.

Peli on pohjimmiltaan lämmittely Afterburner-teemasta, jota on hieman höystetty taktisilla elementeillä. Tarjolla on kahdeksan tehtävää, joista ensimmäinen on tarkoitettu harjoitteluun, ja monipuolinen varustus, johon kuuluu ohjuksia, pommeja, ECM-laitteisto, ammuksia konekivääriin ja ylimääräinen polttoainesäiliö.

Lastauksen jälkeen hävittäjä aloittaa syöksynsä horisonttia kohti ja tyhjentää asevarastonsa helikoptereita, sukellusveneitä ja



tankkeja kohti. Aivan päämäärättömästä räiskimisestä ei ole kyse, sillä päästäkseen seuraavalle tasolle on onnistuttava tuhoamaan ensisijainen kohde. Liipasinsormea hillitsee myös aselastin niukkuus.

Maisemana vuorottelee meri, metsä ja aavikko, jotka on toteutettu hyvin pelkistetyllä mutta miellyttävän pehmeästi vierivällä grafiikalla. Vaikutelma on siedettävän tyylikäs, varsinkin kun pelissä voi liikkua myös sivusuunnassa ja jopa kiivetä taivaalla vyöryvän pilvikerroksen yläpuolelle. Mutta illuusiot ropisevat, kun ruudulle ilmestyy viholliskalustoa: tyypillisen töksähtelevä grafiikkamössö ei hirveästi vakuuta, mutta eipä kuusnepalta enempääkään kehtaa vaatia.

First Striken pelaaminen on juuri sellaista epämääräistä sähellystä, jota on totuttu odottamaan tällaisilta 3d-efekteihin perustuvilta peleiltä. Vihollisjoukot ilmaantuvat tasaisina ryöppyinä ja kun sopiva ase on valittu välilyöntiä painamalla, niin hyvällä säkällä voi jopa osua johonkin. Nimittäin jostain syystä koneessa ei ole tähtäintä.

Ei tämä mitään ratkaisevasti uutta tarjoa, mutta on First Strike kuitenkin selvästi huolellisempaa työtä kuin samantyylisistä kolikkopeleistä tehdyt käännökset.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	69
Äänet:	77
Pelattavuus:	70
Vetovoima:	62
Yleisarvosana:	**66**

Jukka Tapanimäki

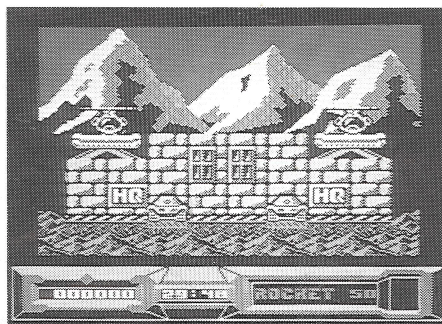
Hewson | ST, Amiga

Battle Valley

Battle Valley on alkujaan kuusnepalle ohjelmoitu halpapeli, joten on aika mielenkiintoista, että se on vaivauduttu kääntämään 16-bittisille. Nykyäänhän on enemmän sääntö kuin poikkeus, että ensin pelit suunnitellaan ST-Amigalla ja sitten sullotaan väkisin kasibittisiin pikkuveljiin.

Pelin taustajuoni tarinoi jotain terroristeista, ydinohjuksista ja muista sen tapaisista asioista, joten ilmeisesti on taas aika kaivaa sotakalusto esiin komerosta.

Peli tapahtumat etenevät kahdessa vaiheessa: ensiksi on kerättävä ponttooneita helikopterin vakiovarusteisiin kuuluvalla vinssillä ja korjattava tuhoutuneet sillat. Samalla siistitään kukkuloiden rinteitä ylimääräisestä roinasta sekä tarpeen vaatiessa hinataan ylös polttoainetta ja ammuksia. Tämän jälkeen voi huristella terroristien päämajaan tankilla, joka seurailee hauskasti kukkuloiden topologista struktuuria (siis pintaa). Kiusana on tiukka aikaraja, jonka umpeuduttua pahat terroristit tuhoavat maailman. Olisi mielenkiintoista tietää, miten se



onnistuu kahdella keskimatkan ydinohjuksella. Jos ne olisivat mannertenvälisiä, niin looginen ratkaisu olisi tähdätä yksi kummallekin napajäätikölle (Will you shut up Mr Spock!).

Teknisessä mielessä pelin toteutuksessa ei ole moittimista. Tausta vierii kauniisti kolmessa kerroksessa eikä ylimääräisiä nylkytyksiä löydy etsimälläkään. Mutta pelin sisältö antaa vähän aneemisen ensivaikutelman: lennellään helikopterilla oikealla tai vasemmalle ja ammutaan silloin tällöin pari laukausta. Tankkiosuus on vieläkin tylsempi.

Sama säästeliäs ote jatkuu grafiikassa, jonka yleisilme on yksitoikkoinen ja väritykseltään maanläheinen (paitsi taivas, jonka sininen sävytys on oikein kaunis). Äänitehosteetkaan eivät paljon keskitason yli yllä, mutta musiikki on sentään ihan kuunneltavaa.

Kovan linjan räiskintäpeliksi Battle Valleysta ei ole, sillä se on kuin leppoisaa sunnuntaikävelyä jonkun Silkwormin rinnalla, mutta kokonaisuutena se on kiinnostavasti rakennettu. Saman kuvion loputon hierominen pudottaa kuitenkin vähitellen kiinnostavuuden samalle tasolle kuin kolmelta yöllä tulevat TV-ohjelmat.

Hohhoijaa, nyt tämäpoika resetoi Amigan ja karistaa unet silmistään heittämällä levyasemaan jotain repäisevämpää, kuten Datastormin.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	64
Äänet:	75
Pelattavuus:	77
Vetovoima:	52
Yleisarvosana:	**56**

Jukka Tapanimäki

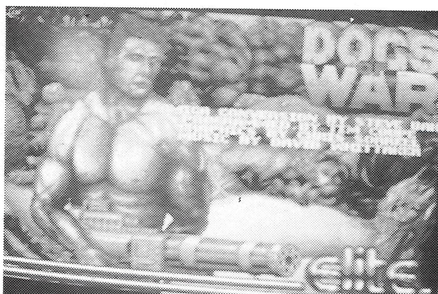
Elite | ST, Amiga

Dogs of War

Dogs of War on käsitteenä erittäin mielenkiintoinen: ohjelmoija Steve Bak sai tehtäväkseen tehdä Command-Ikari Warriors -pelin, joka olisi genren huipentuma. Eli siinä siis pitäisi olla kaikki mahdollinen ja vähän pisää. Mitenköhän lienee?

Ensivaikutelma on positiivinen. Pelaaja voi valita useasta erilaisesta tehtävästä juuri omansa eli käytännössä ei ole sidottu tahkoamaan samaa kentän rupua sataa kertaa. Tehtävät tuottavat rahaa, jota käytetään varusteiden hankintaan. Ostettavissa on pistooleita, rynnäreitä, liekinheittimiä, sinkoja sun muuta reipasta sotalelua. Eri aseiden tulivoima ja kantomatka tietysti vaihtelevat.

Ja sitten sotimaan. Aseiden vaihto sujuu



mukavasti huitaisemalla pelaajasta riippuen jommalle kummalle puolelle näppäimistöä. Pelissä ei muuten ole yllätyksiä: tuttu commandokloonihan se. "Uutuutena" kuvaruudun vieritys siirtykin välillä pystysuorasta vaakasuoraan.

Grafiikka on Bakgrafiikkaa eli oudon laimean näköistä. Spriteanimaatio oli jo Ikarissa paljon parempaa, ja äänipuoli on lähinnä aneemista. Paljon tietysti riippuu siitä, pitääkö yleensä Bakin tavasta värittää kuvaruutua.

Estetiikka unohtaen on Dogs of War kuitenkin hyvä peli, itse asiassa. Kun Elite joskus pukkaa 16-bittisen Commandonsa pihalle on vertailuja kiva suorittaa.

Testattu:	**ST, Amiga**
Grafiikka:	71
Äänet:	72
Pelattavuus:	78
Vetovoima:	70
Yleisarvosana:	**72**

Nnirvi

Broderbund/Domark | Amiga, ST, C-64

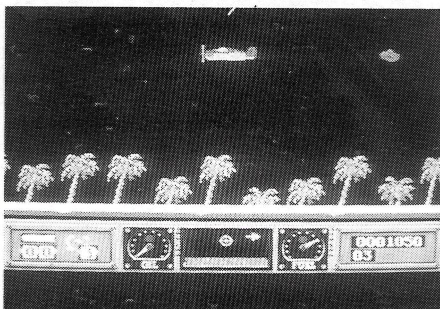
Wings of Fury

Amerikkalainen Broderbund muistetaan muutaman vuoden takaa sellaisista pelihelmistä kuin Lode Runner, Castles of Dr. Creep ja Raid on Bungeling Bay. Parin vuoden ajan hiljaa ollut yhtiö on nyt tulossa vauhdilla takaisin, hyvänä esimerkkinä olkoon vaikka erinomainen Typhoon Thompson.

Wings of Furyn on Broderbundille ohjelmoinut Unlimited Software, joka koostuu suureksi osaksi ohjelmoijista, jotka loikkasivat Accoladen palkkalistoilta omaksi yhtiöksi. WOF on toisen maailmansodan aikoihin sijoittuva lentokonepeli, eikä aivan normaali sellainen.

Pelaaja näkee kaiken suoraan sivulta, joten kysymyksessä ei todellakaan ole täysiverinen lentosimulaattori. WOFia voisi luonnehtia sivusuuntaan vieriväksi ammuskelupeliksi, jota on kehitetty hieman pidemmälle.

Alussa pelaaja saa tehtävän, esimerkiksi saaren puhdistamisen kaikesta vihollisaktiviteetista. Tehtävän tarkoituksen mukaisesti valitaan sopiva aselasti ja kone nousee hissillä lentotukialuksen kannelle.



Kontrollit ovat erittäin yksinkertaiset, joystickin lentosuuntaan vääntäminen lisää nopeutta, päinvastaiseen suuntaan vääntäminen pistää koneen kääntymään 180 astetta. Mainittakoon että kääntyminen on animoitu todella hienosti.

Työntämällä joystickia yläviistoon lähtee kone nousuun. Tietyn rajan ylityttyä peli siirtyy niinsanottuun maisematilaan, jolloin oma ja muiden koneet näkyvät erittäin pieninä pisteinä ja koko pelialue näkyy alapuolella.

Koneiden pienuudesta huolimatta ilmataistelu on edelleen mahdollista. Tulitusnappula vain pohjaan ja koneen konetykit sylkevät kuumaa lyijyä edellä kiemurtelevan Zeron pyrstöön. Koneiden moottoreista pöllähtelevät savupilvet ja tulenlieskat ovat mukavia yksityiskohtia.

WOFia vaivaa toteutuksen erinomaisuudesta huolimatta idean väsyneisyys ja pelin yksinkertaisuus. Tarpeeksi tekemistä ei kerta kaikkiaan ole. Grafiikka ei ole mitenkään mainittavan loistavaa, joskin hienosti animoitua. äänipuoli on aina amerikkalaisten kompastuskivi, niin tälläkin kerralla. äänet koostuvat pommien paukahduksista, konetykkien papatuksesta ja loiskahduksista, jos sattuu pudottamaan pommin mereen. Pelattavuudesta ei ole valittamista, mutta tekemisen puutteen takia peli ei jaksa kiinnostaa kovinkaan kauaa. Jos olet ostoaikeissa, pyydä saada pelata pari koepeliä ensin.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	82
Äänet:	71
Pelattavuus:	79
Vetovoima:	70
Yleisarvosana:	**73**

Petri Teittinen

Imageworks | Amiga, ST, PC

Xenon II Megablast

Imageworks on ikäisekseen aika nuori firma, joka on tullut tutuksi vähistä, mutta laadukkaista tekeleistään. Jonkin aikaa sitten Imageworks julkaisi muunmuassa hittipelit Bombuzal ja Phobia. Ja nyt...

...yip yip yee! Xeniitit, nuo taliaivot alienit jotka Xenon I:ssä karkoitettiin ulos tunnetusta universumista, ovat palanneet! Kaikki kynnelle kykenevät miehet kannelle ja tulta munille!

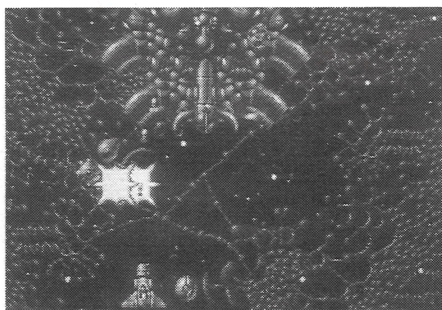
Bitmap Brothersit ovat jatkaneet tunnollisesti siitä, mihin Xenon I jäi:myös kakkososa on puhdasverinen vertikaalisesti scrollaava shoot-em-up, joten ei peli-ideasta sen enempää. Idean toteutus sen sijaan ansaitsee sanan jos toisenkin.

Paukuttelu on jaettu viiteen leveliin, jotka kukin on jaettu kahteen osaan. Jokaisen levelin puolivälissä pelaaja pääsee ostamaan kaupasta lisää tulivoimaa keräämillään krediiteillä. Krediittejä leijailee ilmassa aina hyökkäysaallon tuhoamisen jälkeen. Lisänimike Megablast onkin tullut juuri tästä: krediittien karttuessa ilmassa lentävien kutien määrä nousee eksponentiaalisesti, kuten myös alienien kuolemisprosentti.

Grafiikka ei ole hassumpaa. Itse asiassa väittäisin, että Megablast on siistein Amigan ammuskelupeli. Viholliset ovat isoja ja loistavasti animoituja. Taustana toimii loistok-

kaasti piirrettyjä luonnonilmiöitä, metallia ja orgaanista ainetta. Jokaisen levelin lopussa on isompi loppumonsteri, jotka kaikki häikäisevät silmää. Kaiken kukkuraksi kaupassa on hienosti toteutettu myyjä, joka jupisee alienien kielellä ohjeita. Laadusta kertoo myös ST-versio, joka hitaampaa scrollailua ja hyvää, muttei likikään Amigan veroista soundtrackia lukuunottamatta on identtinen.

Alkumusiikki on Bomb The Bassin alkuperäinen sävellys, jonka on erinomaisen loistavasti toteuttanut David Whittaker. Musiikki soi myös pelin aikana, mutta onneksi sen saa pois, sillä varsin tavanomaiset ääniefektit sotkevat sen ikävästi.



Kaiken kaikkiaan Xenon II on ehdottomasti pakko-ostos kaikille ampumapelien ystäville. Viisi pitkää leveliä takaavat mielenkiinnon säilymisen. Ainoana miinuksena Amigan Xenonille lankeaa huonosti toteutettu levykelataaja: pelin saa latautumaan koneeseen levyasemasta riippuen 1—20 yrityksellä.



Testattu:	**Amiga, ST**
Grafiikka:	96
Äänet:	93
Pelattavuus:	95
Vetovoima:	93
Yleisarvosana:	**95**

Jori Olkkonen

Virgin Games	Amiga, ST, C-64, Ams, Spe

Gemini Wing

Jos pystyvieritystä käyttävän ammuskelupelin keksijällä olisi ollut mahdollisuus patentoida ideansa, niin hän olisi satumaisen rikas. Nimittäin idean ryöstöviljely on saanut jo niin inflatoriset mittasuhteet, että siitä on tullut eräänlaista tietokonepelien kioskikirjallisuutta. Tietysti joukkoon saattaa välillä eksyä helmiäkin, kuten esimerkiksi Xenon 2, joten parasta omaksua vähän ennakkoluulottomampi asenne.

Gemini Wing on, yllätys yllätys, alkujaan kolikkopeli, jonka on kääntänyt kotimikroilijan iloksi Imagitec Design. Pelin taustatarina on yksinkertainen: kun galaktinen iltalehti SoonDay Spirit otsikoi etusivullaan "Die Mutant Alien Scum", niin muita elämänmuotoja johtavien poliitikkojen oli pakko julistaa sota Maan asukkaita vastaan mikäli mielivät tulla valituksi seuraavissa vaaleissa. Pelien suunnittelijoilla näyttää olevan sisäpiirin kilpailu siitä, kuka keksii typerimmän juonen.

Nyt tarkkana, sillä seuraavat viisi sanaa kiteyttävät pelin sisällön: pelissä ammutaan ja kerätään lisäaseita. No, tämähän on tietysti sama kuin sanoisi, että Mars on planeetta, jossa asuu muukalaisia (kaikkihan sen tietävät). Lähempi tarkastelu sentään paljastaa joitain omaperäisiä piirteitä, kuten että vieritys ei nylkytä (jukra!). Toinen miellyttävä piirre on mahdollisuus jatkaa peliä game overin jälkeen.



Tällaisten pelien oikeutuksen elämään ratkaisee kolme seikkaa. Ensimmäinen niistä on grafiikka. Sen olisi syytä olla todella tajunnan räjäyttävää, mutta ikävä kyllä Gemini Wingin visuaalinen stimulaatio on sama kuin katselisi kaverin oksentavan syötyään puoli kiloa hedelmäpastilleja. On tietysti hauska nähdä millaisia hirviötä tasojen loppuun on tällä kertaa keksitty.

Toinen seikka on pelattavuus, ja se läpäiseekin tarkastuksen, paitsi että välillä ohjelma lipsahtaa holtittomaksi vihollisammusten määrän suhteen. Minkäs teet, kun pelaaja ei kerta kaikkiaan mahdu sekaan.

Kolmas ratkaiseva tekijä on lisäaseiden määrä ja laatu, joka on sellaista keskitasoa. Ideana on kerätä varastoon kasa kertakäyttöisiä superaseita. Niistä muutama on varsin tehokas, kuten Flying Shark -tyylisesti pyörivät tulipallot ja kuvaruudun poikki pyyhkäisevä tulimuuri.

Gemini Wing on ammattilaisen rutiinilla kyhätty "ihan kiva" peli, tai siis olisi ollut viisi vuotta sitten.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	54
Äänet:	66
Pelattavuus:	60
Vetovoima:	45
Yleisarvosana:	**49**

Jukka Tapanimäki

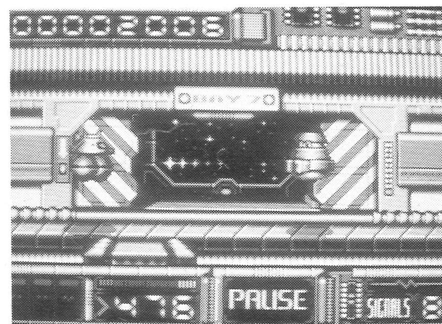
Hewson	ST, Amiga

Steel

Steel on lyhyen ajan sisällä jo toinen Hewsonin 16-bittinen, joka on käännetty kasibittisestä halpapelistä. Hintansa puolesta tätä tuskin voi luokitella halpapeliksi, mikä on jo sinänsä vähän arveluttavaa.

Pelin ideana on ohjailla droidia tähtialus USS Ent, siis USS Steelin käytävillä ja kerätä kahdeksan päätietokoneeseen kuuluvaa modulia. Tuhoamalla vekkuleita robotteja saa pisteitä, joilla voi ostaa automaateista lisää energiaa. Käytäviä somistaa myös videopelejä muistuttavia härveleitä, joita pelailemalla saa aktivoitua tietokoneen terminaalit yksi kerrallaan. Ei kovin loogista, mutta who cares.

Steelin pelaaminen on rasittavaa. Pelissä on mahdoton edetä törmäilemättä muihin robotteihin, jotka tunkevat ruudulle jatkuvana virtana. Kolarointi saa täysin sietämättömät mittasuhteet sen vuoksi, että droidin säälittävää tulivoimaa voi käyttää vain sen liikkuessa. Makoisa grafiikka on oikeastaan ainoa seikka, joka pitää pelimotivaatiota yllä.



Mutta sitten paljastuikin pelin järisyttävin moka. Kun olin kerännyt kaikki modulit ja mielen täytti onnellinen "jipii, pääsin kakkoslevelille" -tunnelma, niin ruutuun ilmestyikin tylsä onnitteluteksti.

Oikeastaan olisihan se pitänyt arvata, että ei alkeellisesta kuusnelosen budjettipelistä viitsitä tehdä paranneltua versiota Amigaan. Ehdotankin, että jos Steelin kaunis pakkaus herättää ostovirikkeen, niin hillitse itsesi ja suunnista mieluummin paikalliseen pelihalliin.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	86
Äänet:	75
Pelattavuus:	45
Vetovoima:	57
Yleisarvosana:	**52**

Jukka Tapanimäki

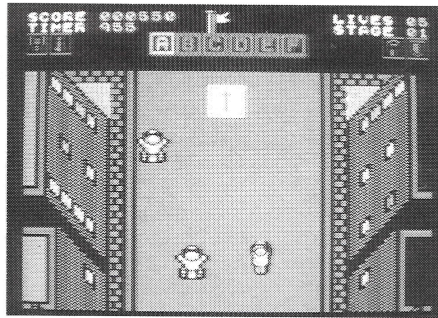
Firebird/Microprose — Amiga, ST, PC, C-64, Ams, Spe

Action Fighter

Firebirdin myyminen Microproselle herätti aikoinaan ristiriitaisia tunteita, mutta olisikohan firma pikku hiljaa saamassa pelihanansa auki. Vieläkö Firebird on laadun tae, kas siinä pulma.

Action Fighter on muotoiltu pystyyn vieriväksi ammuskelupeliksi, jonka kantavana ideana on välineen vaihtuminen moottoripyörästä autoksi ja autosta suihkukoneeksi. Aluksi porhalletaan tietä ylös ja keräillään lippuja ja kirjaimia vinhan ammuskelun lomassa. Silloin tällöin paikalle ilmestyy rekka, jonka kyljessä lukee Sega. Hivuttautumalla peräkonttiin saa lahjaksi lisää aseistusta.

Kun on aikansa pyörittänyt samaa tieosuutta kaksi- tai nelipyöräisellä, peli vaihtuu Xevious-tyyliseksi räiskinnäksi. Eli jos se lentää niin ammu ja jos se ryömii niin pommita. Pelaajan tuhottua alussa esitellyt kohteet



kierros alkaa alusta seuraavalla tasolla.

Tieympäristöön sijoittuva ensimmäinen puolisko vierii notkeasti ja pelaaminen sujuu ilman ihmeempää äheltämistä. Siitä jopa löytyy joitain omaperäisiä oivalluksia, kuten ruudun ylälaitaan sijoitettu liikennemerkki, joka varoittaa mutkista ja kapenevasta tiestä. Tällaisena AF olisi kohtuullisen hilpeää ajanvietettä, muuta pelin laatu ei ole osiensa summa.

Räiskintäosuudessa ohjelmoijien ote on nimittäin lipsunut pahasti. Spritet saavat vakavan horkkakohtauksen, kun ruudulle ilmestyy vähänkin enemmän tavaraa. On tosi jännää puikkelehtia vihollisammusten välissä, jotka hidastavat ja kiihtyttävät vauhtia vähän miten sattuu. Lisäksi törmäysten tutkiminen vaikuttaa kovin bugiselta: alus tuhoutui pari kertaa ilman näkyvää syytä ja joskus ammukset lentävät suoraan läpi.

Action Fighterin perusideana oleva pelityylien sekoittaminen saattaisi toimia hyvinkin, mutta pelistä jää keskeneräinen maku. Pienellä hiomisella siitä olisi saanut varsin toimivan räiskintäpaketin, mutta jos pelissä on puolet keskitasoa ja puolet roskaa, niin ei sitä viitsi ruveta kehumaan.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	68
Äänet:	53
Pelattavuus:	51
Vetovoima:	42
Yleisarvosana:	**48**

Jukka Tapanimäki

16 Blitz/Mastertronic — Amiga, ST

Kelly X

Kelly X on avaruusajan orpo, hylkiö ja muutenkin toivoton laitapuolen kulkija. Mutta siitä tulosarka repeää, uraputki urkenevi, kun ympäristöasioista huolehtiva Rauhansäätiö palkkaa Kellyn hävittämään ydinjätettä kuljettavia avaruusaluksia. Ja siinä oikeastaan olikin pelin koko sisältö.

Tähtitarhoissa tapahtuvan tuhoamisorgian toteutuksessa on jotain sangen tuttua. Kuusikulmaiset lastitynnyrit ja jotkut alukset on kopioitu suoraan Elitestä, täytetty vektorigrafiikka on kovasti tutun näköistä ja jopa aluksen tutka on viistoon vinksautettu versio Brabenin näkemyksestä.

Voisi luulla, että Kellyn ohjelmoija on vohkinut osan Brabenin ja Mr Micron 3D-rutiineista, mutta tekninen toteutus on kuitenkin sen verran epämääräistä, että kyseessä on ennemminkin yritys matkia mestarin käden



jälkeä. Laskutoimitukset ovat pahasti poskellaan, sillä kun pelaaja pyörittelee alustaan, kaikki muutkin kappaleet pyörivät akselinsa ympäri. Loputkin realismin rippeet on tuhottu siten, että edessä kotoavat alukset ilmestyvät pelaajan taakse ja vihollisten ammukset jäävät välillä kököttämään ruudulle ja käyttäytyvät muutenkin omituisesti.

Teknisistä puutteistaan huolimatta Kelly X on silti kohtalaisen pelattava, ainakin jos käyttää ohjauksessa hiirtä. Ilotikun avittamana alus nimittäin kääntyilee niin hitaasti, että vihollisia on lähes mahdoton saada tähtäimeen.

Pahiten peliä rasittaa sen ääretön yksitoikkoisuus. Tarkoituksena on tyhjentää sektori toisensa jälkeen roinasta, mutta paha kyllä ne näyttävät olevan täysin identtisiä.

Kun kerran Elitestä löytyy sama sisältö miljoona kertaa kiinnostavammin toteutettuna, niin tuomio on armoton: Kelly X on turha peli.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	64
Äänet:	77
Pelattavuus:	61
Vetovoima:	40
Yleisarvosana:	**44**

Jukka Tapanimäki

Electronic Zoo — Amiga

Battle Squadron

Battle Squadron on, kuten nimikin enteilee, shoot'em-up ja vielä aivan tavallinen ylöspäin scrollaava ammuskelupeli. Ei pahemmin herätä kiinnostusta, vai? No, asiaan vihkiytyneet alkavat herätä, kun kerrotaan, että peli on oikeastaan Hybris II. Siltä varalta, ettei joku Hybristä tunne, kerrottakoon että se oli tasokas ammuskelupeli varustettuna hienoilla grafiikoilla, upeilla efekteillä ja hyvällä musiikilla.

Pelin alku ei herätä minkäänäköistä pelonsekaista kunnioitusta ohjelmoijaa kohtaan. Pelaajan oma alus ei näytä erikoiselta, vaikka onkin hyvin animoitu. Taustatkaan eivät näytä ihmeemmiltä. Mukava soundtrack junnaa taustalla. Mutta hetken pelailun jälkeen käykin ilmi, ettei tämä pelituokio jääkään kovin lyhyeksi.

Pelin tarkoituksena on tuhota paha Barraxin Imperiumi. Ensin kierrellään Barraxin planeetan pintaa ja sitten tunkeudutaan syvemmälle maan sisään vähän väliä vastaan tulevista aukoista. Kun maanalainen osa on tuhottu, noustaan taas pinnalle, etsitään uusi aukko, mennään alas ja sitä rataa. Näihin maanalaisiin osiin menemisellä ei kannata pitää kiirettä, sillä sieltä löytyvät todella isot (myös todella hyvin tehdyt) alienit, joihin ei mikään pikkulaser pure. Kannattaa siis kierrellä planeetan pintaa niin kauan, että hal-

lussa on todella hyvät aseet.

Pelaajan alus liitelee yli hyvin tehdyn likaisenvihreän kraaterien pilkuttaman maaston. Vastaan tulee jos jonkin moista vihollista, ja piankos tulee ensimmäinen tilaisuus saada lisäaseita: isomman puoleinen vihollisalus jättää jälkeensä pienen värikkään laatikon, jonka pelaaja sitten kerää. Pelaajan kannattaa odottaa, että "lisäaselaatikko" vaihtaa väriä, ja sitten kerätä värin mukaisen lisäaseen, sillä kaikki aseet eivät pure tiettyihin vihollisiin yhtä hyvin kuin toiset.

Aseita on neljää eri perusmallia: oranssit tulipallot, siniset ja vihreät laserit sekä joka suuntaan lähtevät punaiset pallot. Perusmalleista löytyy todella monta eritehoista ja -näköistä muunnosta. Yksi BS:n parhaista puolista on todella upeat ja monipuoliset lisäaseet. Käytössä on myös Nova Missile, eräänlainen smart bomb, joita aluksi on käytössä kolme. Lisää saa tietysti kerättyä.

Koska pelikenttä on leveämpi kuin monitori, kentästä nähdään vain kapea siivu kerrallaan, joten scrollaus voi tapahtua myös sivuille. Myös yhtäaikainen kaksinpeli on mahdollista, joskin tämä aiheuttaa taistoja myös toisella puolella ruutua, kun pelaajat "keskustelevat" kummalle se lisäase loppujen lopuksi kuuluui. Hämmennystä voi saada aikaan sekin, että kumpainenkin pelajaa tempoo ruutua omaan suuntaansa.

BS:n kiitettävin puoli on upeat efektit, joihin luetaan niin mahtavat lisäaseet kuin erinäiset pikkutemput, jotka lisäävät kiinnostusta peliin mahtavasti. Näistä mainittakoon silloin tällöin vastaa tuleva vihollinen, joka tuo mieleen hirviön elokuvasta Predator.

Battle Squadron on ostamisen arvoinen peli, johon kiinnostus ei ihan heti lopu. Itse havaitsin silmät verestäen pelanneeni monta tuntia putkeen, vaikken erityisemmin shoot'em-upeista pidäkään.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	90
Äänet:	89
Pelattavuus:	86
Vetovoima:	88
Yleisarvosana:	**89**

Pekka Vainiomäki

16-Blitz/Mastertronic — **Amiga, ST**

Speedboat Assassins

Road Blastersin aloittama kolmiulotteisten räiskintäpelin villitys senkun jatkuu. Tällä kertaa idea on kupattu Live and Let Diesta ja Offshore Warriorista, eli auto on vaihdettu pikanttiin pikaveneeseen.

Speedboat Assassins on parsittu kokoon kolmesta osasesta. Ennen varsinaista räiskintäosuutta pujotellaan miinojen reunustamalla kujalla. Tämän jälkeen paikalle kiidätetään aseistusta ilmateitse aitoon Road Blasters -tyyliin ja aletaan silputa sekalaista merikalustoa. Tason lopussa odottaa kookas tykkivene, josta tehdä tulevaisuuden arkeologien iloksi merenalainen hylky.



SA:n kolmiulotteinen vieritys soljuu mukavan sujuvasti, mutta perspektiivivaikutelma on taas kerran pilattu jollain mongolialaisella liukuprojektiolla. Ohjaustuntuma on tyydyttävän herkkä ja moottoreistakin löytyy hevosvoimia. Puitteet ovat somat, mutta sisältö sitäkin karumpi, sillä tason vaihtumisen huomaa vain erilaisesta taustagrafiikasta.

Sen sijaan merellinen grafiikka saa tämän tästäkin päähänsä vaihtaa tasoa. Nimittäin välillä sekä viholliset että vauhdin tuntua luovat pisteet alkavat guruilla eli levitoida aaltojen yllä. Muitakin hauskoja bugeja löytyi, kuten tykkiveneen salaperäinen katoamistemppu.

SA kuuluu Mastertronicin uuteen 16-Blitz-sarjaan, joka kaupittelee pelejä rajusti leikattuun viiden punnan hintaan, joten pienet puutteet voisi antaa anteeksi. Mutta toisaalta sinä on aika marginaalinen ero, onko peli täydellistä roskaa vai halpaa roskaa.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	57
Äänet:	53
Pelattavuus:	45
Vetovoima:	34
Yleisarvosana:	**39**

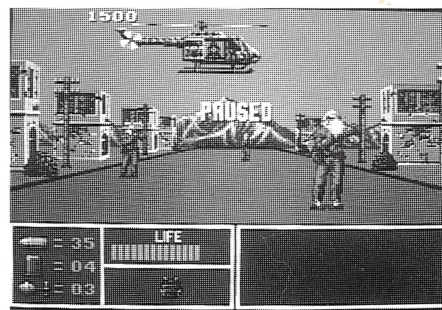
Jukka Tapanimäki

Ocean — **Amiga, ST (C-64 tulossa)**

Operation Thunderbolt

Väkivaltaa! Kuumana höyryäviä konetuliaseiden piippuja! Verta! Suolenpätkiä! Irtojäseniä ja korviasärkevää konekivääreiden papatusta! Ei suinkaan Pekka Parikan Talvisota, vaan sopivan jouluhenkinen Operation Thunderbolt, viimejouluisen hittipeli Operation Wolfin jatko-osa.

Susioperaatiosta tuttu Roy Adams on siis palannut ja tällä kertaa hän tuo tullessaan värillisen kaverinsa. Roy on aika ihmemies, kun ottaa huomioon että minäkin tapatin hänet ykkösosassa tuhansia ja taas tuhansia kertoja. Luodit repivät häneltä pään olalta, kranaatinsirpaleet ruhjoivat hänen pernansa ja keuhkonsa, lukuisat puukot silpoivat hänen munuaisensa, panssariohjukset tekivät hänen keskiruumiiseensa miehen mentävän aukon ja kaiken kukkuraksi haaskalinnut söivät hänen silmämunansa ja oravat oksensivat hänen vasempaan sieraimeensa!!! Sitten takaisin peliarvosteluun:



OpThun on periaatteessa sama peli kuin OpWolf, mutta grafiikkaa ja ääniä on paranneltu. Erittäin tervetullut lisä on kaksinpelimahdollisuus, jossa kaksi pelaajaa saa huiskia toistensa rystyset verille hiirillä. Joystickeilläkin peliä voi pelata, mutta se on huomattavasti vaikeampaa. Vielä yksi merkittävä ero on se, että ruutu rullaa välillä sivusuunnassa ja välillä pelaajaa vastaan, kolmiulotteisuutta tavoitellen.

Tappamisen syyksi on tällä kerralla kyhätty hätäinen räpellys lentokonekaappareista, joiden panttivangit pitää pelastaa hinnalla millä hyvänsä. Siitä vain sitten kaveri mukaan, kaupasta toinen hiiri ja Uzit laulamaan. Ensimmäisessä kentässä kaverukset rynnistävät tietä pitkin eteenpäin ja vastaan tulee kaikenlaista rättipäisistä Kalashnikovin heiluttajista HIND-helikoptereihin. Toisessa kentässä tausta rullaa vaihteeksi sivusuuntaan, mutta tappamisen meininki on sama. Kolmas kenttä löytää riehaantuneen kaksikon veneestä revittämässä jokea myötävirtaan. Muutaman samantapaisen turruttavan kentän jälkeen loppuhuipentumana kaksikko temmeltää kaapatussa matkustajakoneessa ammuskellen kaappareita. Viimeisessä kentässä pitää enää nitistää pääpiru, joka raukkamaisesti suojautuu panttivangin taakse.

Toteutus on kerrassaan esimerkillistä.

Ocean väittää, että grafiikat on johdoteltu suoraan kolikkopelistä (en epäile) ja sen jälkeen niitä on vielä jollain grafiikkaohjelmalla paranneltu! Kerrankin kotiversiossa on siis PAREMMAT grafiikat kuin kolikkopelissä. äänet on samplattu suoraan kolikkopelistä, joten voikin hyvällä syyllä sanoa, että OT on paras kolikkopelikäännös, minkä olen koskaan nähnyt. Tämän lisäksi se on vieläpä HY-Vä PE-LI, SUO-SIT-TE-LEN!

Pelitalojen moraalista voisi keskustella vaikka kuinka kauan, mutta riittäköön kun jokainen pohtii mielessään jonkin aikaa, että millä perusteella juuri joulun aikoihin pistetään myyntiin väkivaltaa pursuava peli. Käyttävätkö pelitalot hyväkseen jokaisessa pikkulapsessa piilevää halua teurastaa joulupukki? Onko kyseessä salajuoni, jolla myrkytetään pelejä pelaavien lasten ja nuorten aikuisten aivot? No ei varmasti, niin että kaikki perheenäidit voivat ottaa sen tietokoneen sieltä komerosta takaisin pöydälle. Kaikenlaista höpinää sitä ihmiset helposti uskovatkin.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	93
Äänet:	94
Pelattavuus:	93
Vetovoima:	94
Yleisarvosana:	**94**



Petri Teittinen

Arc	Amiga, ST, PC

Star Breaker

Arc on Atarin pelitalo. Niinpä ensimmäiseksi tuleekin mieleen, että kilpailevalle koneelle tehdyn käännöksen täytyy olla huono. Ainakin ensivaikutelma on masentava: Amiga selälleen ja lisämuisti pois, sitten revitään irti toinen levyasema.

Pelin vihdoin suvaittua ladata itsensä se osoittautuu noloksi Defender-klooniksi, jossa on hernepyssy vuosimallia 1983 ja ruudun päivitys samaa luokkaa kuin kuusnelosen vektorigrafiikassa (siis aika hidasta).

Täydelliseltä katastrofilta on vältytty lähinnä siksi, että pelissä on muutakin tekemistä kuin avaruuden valloittajien pulveroiminen vaakaan vierivässä vuorimaisemassa. Kun pistää aluksen parkkiin ja astuu turbohissiin, pääsee puhdistamaan maanalaisia asemia invaasiojoukoista. Pelin taso nousee kummasti, mutta eipä siihen tarvitakaan muuta kuin ohjainta joten kuten totteleva ukkeli ja skrollaamaton tausta. Jaksossa huristellaan liiturilla huoneesta toiseen, pulveroidaan lisää avaruusmömmöjä ja ostetaan täydennystä varusteisiin päätteitä näpelöimällä.



Henkilökohtaisena mielipiteenä todettakoon, että inhoan pelejä, joissa pitää jatkuvasti hankkia polttoainetta liikkumiseen, ammuksia ampumiseen ja energiaa hengissäpysymiseen. Pelaajan turha kiusaaminen oli ehkä muotia ennen vuotta 1985, mutta nykyisin räiskintäpelissä pitää olla (eräs siipikarjan tuote ja iso huutomerkki).

Paksut manuaalit ovat muotia. Star Breakeriin sellainen on väännetty siten, että ensin jaaritellaan ummet ja lammet ja sitten kerrotaan, että vääntämällä ohjaimesta ylös alus liikkuu ruudulla ylös. Ne ainoat tarpeelliset tiedonmuruset saakin sitten kaivamalla kaivaa.

Lentelyjakson grafiikan perusteella pelin voisi sekoittaa miljardiin samanlaiseen, mutta taustassa on sentään yritetty parallaksinylkytystä. Sisätiloissa vaanii pari mehevää mönkiäistä, kuten tappajaosteri ja vihreä mies lasikuplassa. ääniefektit ovat nippa nappa kuusnelosen tasoa.

Pelin logiikka lievästi onnahtelee, sillä aseman tyhjennyttyä vihollisista pitää kytkeä itsetuhomekanismi. Mitä järkeä on yleensä puolustaa koko planeettaa, jos kerran tarkoituksena on räjäyttää kaikki asemat? Sankarin valtaa syvä eksistentialistinen kriisi, jonka seurauksena hän matkustaa takaisin maapallolle ja alkaa harrastaa kanteleensoittoa.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	66
Äänet:	42
Pelattavuus:	58
Vetovoima:	49
Yleisarvosana:	**51**

Jukka Tapanimäki

Ocean	ST, Amiga, C-64, Spe, Ams

Cabal

MikroBITIN kokkikoulussa tehdään tänään maistuva peli. Otamme yhden Operation Wolfin. Leikkaamme scrollauksen tarpeettomana pois. Siirrämme kameraa taaksepäin, jotta kommandourho mahtuu kokonaan kuvaan. Maustamme keitoksen mahdollisuudella kerätä tehokkaampia aseita ja Voila! Meillä on Cabal.

Ottaen huomioon, että Oceanilta tulee OpWolf II eli OpThunderbolt, voisi ihmetellä miksi Cabal on nähnyt päivänvalon. Pelatessa asia selviää. Kuusnelkun OpWolf oli suhteessa erittäin hyvä, mutta syystä tai toisesta Cabal pyyhkii sillä pöytää.

Pääasiassa ruudun alareunassa ponnahteleva tappaja terminoi vihollissotilaita konetuliaseela ja kranaateilla. Vaan ilkeä vihulainenpa heittää tuleen tankkeja, helikoptereita, suihkuhävittäjiä ja muuta ilkeää. Onneksi näiden eliminointi antaa palkinnoksi konekiväärejä, sinkoja ja muuta bonusroinaa. Rakennukset suojaavat kommandoa vihollistulelta, kunnes ne luhistuvat lyijytornadon alla.



Spritet on määritelty ja animoitu erinomaisesti, taustagrafiikan ollessa piirun verran tavanomaisella puolella. Reipas konekiväärin rytinä ja muut efektit antavat toivotun jämeryyden pelaamiseen. Outoa sinänsä, vaikka peliä ohjataan joystickillä, toimii tämä kontrollimuoto yllättävän hyvin jopa toiminnan kiihtyessä.

Se pieni simuloidusta tappamisesta nauttiva olio, joka ihmisen nahan sisällä piilee, maiskuttaa tyytyväisenä Cabal-annoksen jälkeen.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	85
Äänet:	84
Pelattavuus:	90
Vetovoima:	90
Yleisarvosana:	**88**

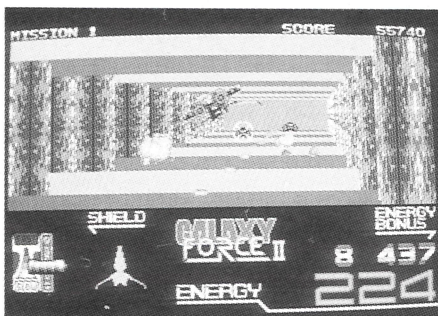
Nnirvi

Activision | Amiga, ST

Galaxy Force II

Muistanemme vielä joulufloppi Afterburnerin. Kun Afterburnerin siirtää avaruuteen ja lisää vähän enemmän pelielementtejä, saadaan tulokseksi Galaxy Force. Vanhaan reseptiin on lisätty mausteita ja paistoaikaa lisätty sillä tuloksella, että Galaxy Force on varsin hyvä yritys.

Avaruushävittäjä lentää ensin avaruudessa/maanpäällä ja tuhoaa lasertykeillään/ohjuksillaan vastaantulevaa hardwarea Afterburnerin malliin. Maasto on yleensä niukan näköistä, mutta ainakin spritet eivät muistuta Legotuotoksia. Varsinainen uutuus on mutkittelevat käytävät, joihin kone seuraavaksi siirtyy. Osuus kärsii koneen ohjauksen jäykkyydestä. Tehtävä päättyy kulloisenkin tason linnoituksen tuhoamiseen.



Grafiikka liikkuu kohtalaisen jouhevasti, tyyppillisen ST-taustakappaleen säestyksellä. Sekavat samplet antavat sokkelo-osuudessa suuntaohjeita.

Näin vinkkinä kerrottakoon, että pelissä kannattaa lentää koko ajan urku auki. Toisena vinkkinä kerrottakoon, että Galaxy Force kannattaa ostaa vain, jos todella rakastaa kolikkoversiota ja elämä ilman sitä tuntuu turhalat.

Testattu:	ST
Grafiikka:	80
Äänet:	71
Pelattavuus:	70
Vetovoima:	65
Yleisarvosana:	**70**

Nnirvi

Elite | Amiga, ST

Commando

Olipa kerran peli, jossa yksinäinen mies säntäili läpi tiuhan vihollisparven pyssy pukkuen ja kranaatit räiskyen sotilastovereitaan pelastamaan. Ja hetkessä niitä tuli lisää, kunnes maailma oli täynnä tämän Commando-nimisen pelin klooneja.

Vuosia, vuosia tämän jälkeen saavat myös 16-bittisen omistajat tutustua tähän vanhaan klassikkoon. Commando on täysin lajinsa perustyyppi: lisäaseita ei ole, taistelukentältä saa kerättyä vain kranaatteja. Eikä käännöskään ole erityisen onnistunut. Grafiikka on sinänsä ok, jos kohta oudon värittömän näköistä. Pelattavuus horjahtelee, varsinkin siinä että kranaattien tuhovoima on jossain pikkukiinalaisen tasolla.



Valittaen täytyy todeta, että aika on ajanut Commandon ohi. Budjettipeliksi oiva valinta, täyttä hintaa ei kannata maksaa.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	70
Äänet:	70
Pelattavuus:	65
Vetovoima:	65
Yleisarvosana:	**68**

Nnirvi

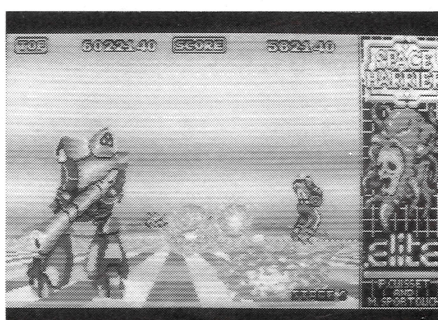
Elite | Amiga, ST

Space Harrier

Space Harrierin perusajatus on yksinkertainen: jämerä avaruuscommando juoksee kohti taivaanrantaa, joko ammuskellen tahi väistellen vastakkaiseen suuntaan etenevää hirviö- ja esinemassaa. Vauhtia ei voi säädellä, etenemiskorkeuttapa voi.

Jostain syystä kuusitoistabittisiin löytyy Space Harrieria oikein olan takaa. Elite on jo tehnyt yhden, jossa tosin ei ollut kuin puolet kentistä, loppukenttien tullessa datalevyllä. Grandslamilta tai Tynesoftilta on tulossa jo Space Harrier II, ja nyt Elite julkaisee uuden Space Harrier I:n.

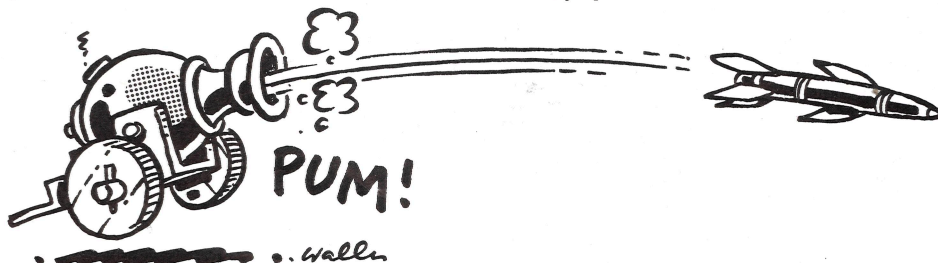
Teknisesti uusin yritys on varsin vakuuttava. Kahdelta korpulta löytyy kuulemma koko Space Harrier, ja peli käyttää Amigassa koko ruudun hyväkseen. Esineet päivittyvät vakuuttavan kolmiulotteisesti, ja pelattavuus on kohdallaan. äänipuoli olisi saanut olla vähän roisimpi.



Space Harrierin pahin puoli on kuitenkin pelin monotonisuus, joka kolikkopelissä korvautui hydrauliikan heiluttelemana tuolina. Ilman saranoitua konttorituolia ja avuliasta toveripiiriä tämä tuskin onnistunee kotioloissa.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	89
Äänet:	75
Pelattavuus:	80
Vetovoima:	75
Yleisarvosana:	**85**

Nnirvi



Roolipelit

Imageworks	ST, Amiga (C-64 tulossa)

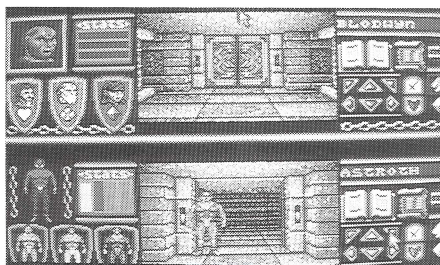
Bloodwych

Jo toinen yrittäjä saapuu kamppailemaan Dungeonmasterin kanssa. Pystyykö Bloodwych siihen, mihin Galdregons Domainin rahkeet eivät riittäneet?

Bloodwych on sijoitettu isoon linnaan, josta pelaajan on löydettävä neljä kristallia. Näillä voi joko karkoittaa pahuuden ikuisiksi ajoiksi tai sitten toisinpäin, mikäli hyvyys pännii. Valinnanvara on aina positiivista.

Pelaaja ohjaa neljän hengen sankariryhmää kolmiulotteisissa käytävissä. Mikä mielenkiintoisinta, kaksi sankariryhmää voi vaeltaa yhtäaikaa joko toisiaan auttaen tai toisiaan kiusaten. Ryhmän jäseniä voi myös erottaa loppujoukosta ja jättää vaikka nurkan taakse kyttäämään, ettei kukaan tule salaa kimppuun.

Ohjaus sujuu Dungeonmasterista tuttuun tyyliin ikoneilla, bonuksena mahdollisuus



keskustella vastaantulijoiden kanssa. Taikasysteemi on yksinkertainen. Loitsukirjasta näkee käytettävissä olevat loitsut, ja satsaamalla enemmän taikapisteitä kasvaa paitsi voima myös onnistumisprosentti. Taistelusysteemi puolestaan on jotenkin liian yksinkertaisen tuntuinen.

Graafisesti ei Bloodwych pärjää DM:lle. Vaikka linnassa on huomattavasti enemmän tavaraa kuin Dungeonmasterin spartalaisissa käytävissä, ne suurimmaksi osaksi toimivat vain kulisseina ilman sen ihmeempää funktiota. Vastaantulevat hirviöt eivät juuri vakuuta, vaan säilyttävät spritemäisyytensä ja ääniefektit ovat aika kehnoja. Esikuvan tiheään tunnelmaan ei siis päästä.

Bloodwych on kuitenkin erittäin hyvä peli, kaksinpeluun tarjotessa mielenkiintoisia mahdollisuuksia, ja pikku-Amigan ostaneelle hyvää lohtua sillä aikaa kun säästösika kerää lisämuistirahoja. Pienellä lisäsuunnittelulla BW olisi antanut tiukan vastuksen Dungeonmasterille, mutta näinkin antaa tekemistä synkiksi syysilloiksi.

Testattu:	Amiga
Toteutus:	75
Systeemi:	80
Taistelu:	75
Pelattavuus:	85
Yleisarvosana:	82

Nnirvi

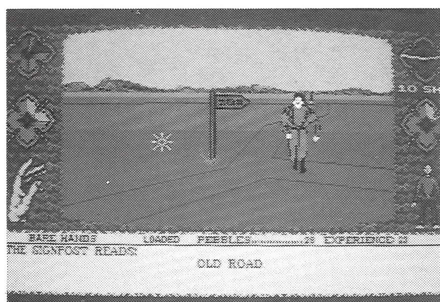
Empire	Amiga, ST, PC

Sleeping Gods Lie

Arkiset aamuaskareet järkkyvät pahasti, kun ovelle ilmestyy keisarillisia demoneita pakeneva irtopäinen Kobboldi, joka ojentaa jadekuvioisen rannekkeen höpisten jotain N'Gnir-nukkujasta. Vähän hämäräksi juttu jäi, mutta ilmeisesti pitäisi käydä keskeyttämässä myyttisen jumalolennon pitkäksi venähtäneet päivätorkut, jotta Tesserian kahdeksan valtakuntaa välttyisivät lopulliselta kaaokselta.

Tesseria on 94 sektorista koostuva kolmiulotteinen maailma, joka on toteutettu jännittävällä yhdistelmällä vektorigrafiikkaa ja etäisyyden mukaan kokoa muuttavia pelihahmoja. Ympäröivän maiseman katselu ja vapaamuotoinen patikointi tapahtuvat reaaliajassa hiiriohjauksen avustuksella.

Tasangoilla häärää sekalaisia kulkijoita, joilla on ärsyttävä taipumus viskellä pelaajaa kipeää tekevillä esineillä, mutta onneksi moiseen röyhkeyteen voi vastata samalla mitalla. Toki valtakunnista löytyy myös ystävällisiä sieluja, jotka antavat enemmän tai vähemmän salaperäisiä vinkkejä.



Seikkailun kulkuun vaikuttaa valikoima esineitä, joiden käyttäminen ei voisi olla yksinkertaisempaa: tarvitsee vain kävellä esineen yli ja sitten tepastellaan oikeaan paikkaan.

Peliä somistavat tekniset oivallukset ovat sinänsä kiinnostavia, mutta ei pari kokeellista ohjelmointiniksiä riitä tekemään peliä, varsinkin kun yleisvaikutelma on autio ja vähän epäsiisti. Sisällöltään SGL on tavanomaisen väkinäistä ja mekaanista seikkailumössöä. Pelin laajuus on vain näennäistä, sillä suurin osa ajasta kuluu harhaillessa ympäriinsä pallo hukassa moukaroiden vastaan tulevia junttiukkoja lyijykuulilla.

Pelin moukarointia voisi jatkaa toteamalla, että jos koneessa ei ole lisämuistia ja vaikka lisälevari olisi nyhdetty irti, niin vähän ajan kuluttua ohjelma väittää muistin loppuneen kesken. Tällöin on pakko yrittää tallentaa pelitilanne ja ladattava peli uudelleen. Nnnnnngh! (Kolmen ja puolen tuuman levykkeestä saa jänniä paperinukkeja, mutta sakset siinä tylsyvät.)

SGL on kunnianhimoisesti ohjelmoitu, mutta pelinä se on vain lievästi kiinnostava. Se yrittää ankarasti pyrkiä pelien raskaaseen sarjaan, mutta jää roikkumaan sen rotkon reunalle, jonka pohjalla mätänee unohdettujen keskinkertaisuuksien kaatopaikka.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	60
Äänet:	68
Pelattavuus:	61
Vetovoima:	70
Yleisarvosana:	69

Jukka Tapanimäki

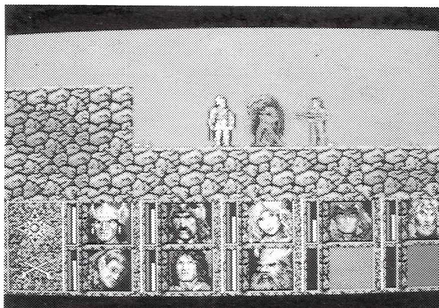
U.S. Gold/SSI — Amiga, ST, PC

AD & D: Dragons of Flame

Dragonlance-saagalla tuntuu olevan ongelma. Tämä ongelma on nainen, ammatti kuningatar, nimi Takhisis, harrastus Krynnin maan kiusaaminen. Draconian joukot vyöryvät yli Krynnin ja maan pelastaminen on Heroes of The Lancesta tutun joukkion harteilla, yllätys yllätys. Tällä kertaa menussa on Pax Tharkaksen orjaparkojen vapauttaminen ja miekka Wyrmslayerin käyttäminen nimensä mukaiseen tarkoitukseen. Näin Takhisis pysyy aloillaan jopa seuraavaan peliin asti.

DOF on kehitetty Heroes Of The Lancesta saadun palautteen perusteella ja se näkyy: DOF antaa huomattavasti AD&D:ta vastaavamman kuvan. Pelialue on tuhansia kertoja laajempi eli käytännössä sankaripoppoo liikkuu isolla kartalla aivan Gauntlet-tyyliin. Laajennetun hirviövalikoiman tai NPC:n kohtaaminen nykäisee joukon taistelemaan käsiasein, loitsuin ja pitkän matkan asein.

Taistelu sujuu HOTL:sta tutulla tavalla: joukon kärkimies tappelee, muut ilmeisesti vetävät kessua ja kajauttelevat kannustushuutoja. Taistelu ei voisi yksinkertaisempaa: tulitusnappula pohjassa työvuorossa oleva sankari hutkii ja kepillä määräytyy suunta. Nitkuttaa sopii siitä, että arhaimmillaan kahdeksan hengen retkuetta edustaa yksi sankari, mutta hirviöt saavat tulla laumana.



Epätoivoiselta tuntuvaa tilannetta parantaa mahdollisuus levätä, joka paitsi kasvattaa hitpointseja myös lataa uudelleen Goldmoonin kevyemmät pappisloitsut. Velho Raistlinin sauvakin on uudelleenladattavaa mallia, vaikka toimenpide vaatiikin vikkelät sormet. Raistlinin ollessa joukon johtava häntä vastaan heitetyt loitsut nimittäin imeytyvät sauvaan. Ylilataus tietysti polttaa koko kepin.

Pelattavuudeltaan Dragons of Flame on huomattavasti toimivampi peli kuin HOTL. Hahmot liikkuvat ripeästi ja tottelevat joystickia niinkuin pitää. Menusysteemi toimii myös option alkukirjaimella, mikä nopeuttaa rutiinitoimintaa.

Jos epäonni potkaisee vaikka kunnon peikkolauma saappaanaan aiheuttaen kroonisen sankarikadon, uusi peli käynnistyy ilman mittavia levynvaihtoja tai uudelleenboottauksia. Tilanteentalletuskin löytyy.

Liekkilohharit on toimiva yhdistelmä roolipeliä ja toimintaa, jonka esikuva on selvä: Nintendosta tuttu Zelda II. Juonikuvioita voisi kyllä alkaa vähän miettiä: joka toisessa AD&D-pelissä mätkitään Tyranthraxus, joka toisessa Takhisis. Vaan mitäpä tuosta, flambeeratut madot on hyvä peli.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	72
Äänet:	69
Pelattavuus:	82
Vetovoima:	86
Yleisarvosana:	**88**

Nnirvi

Infogrames — Amiga, ST

Drakkhen

"Anhak Drakkhen Aghnahir Hurthd!" sanoi Viimeinen Lohikäärme viime sanoikseen, mikä ei ollut erikoisen älykästä. Maailmasta alkoi taikuus hävitä ja muutenkin elo muuttui kurjan puoleiseksi. Vaan löytyipä sattumalta Drakkhenin saari, jolla asuvat puolilohharit aikovat pyyhkiä ihmisrodun olemattoniin ja aloittaa lohikäärmeiden aikakauden uudestaan. Hyvä idea, paitsi jos on ihminen. Neljän "sankarin" on siis purjehdittava saarelle ja tehtävä mitä parhaaksi katsovat.

Infogrames ei ole tyytynyt roolipelissään kertaamaan vanhoja kaavoja, vaan on niitä yhdistelemällä luonut omaleimaisen ja varmasti roolipelejä vierastavallekin kelpaavan eepoksen.

Liikkuminen tapahtuu ryhmämoodissa. Tällöin joukkio liikkuu luonnon keskellä kirmaillessaan luonnollisessa vektori/spritegrafiikkamaailmassa aika lailla Sleeping Gods Lien tapaan. Ilmansuunnat ilmeisesti pitäis päätellä auringonasemasta. Kun jotain erikoista tapahtuu, siirrytään hahmomoodiin, jossa tausta jähmettyy ja sankarit esitetään pikku spriteinä.

Hahmomoodissa peli toimii kuten Sierran seikkailupelit, mutta ilman tekstinkirjoittelua. Hiirellä näytetään mihin mies menee ja rivi ikoneita mahdollistaa eri toiminnot hyvin Dungeonmastermaiseen tyyliin.



Taistelussa voi hirviöressun kimppuun sännätä koko popula tai yksinäinen "vapaaehtoinen". Onnetonta reppanaa voi piestä miekoin tahi pompottaa loitsuin. Ilmeisesti viholliset tulevat sattumanvaraisesti, sillä vastustaja vaihtelevat tulitikulla tapettavista koko ryhmän hetkessä terminoiviin. Pelin alussa käpyttelepä tienristeykseen, jossa on risti, niin saat kelpo esimerkin jälkimmäisestä.

Vastapainoksi taikasysteemi onkin sitten helvetin huono. Eri taiat on esitetty piraattien kiusaksi sekavina riimujonoina, vaikutukset on selostettu hämärästi ja pahinta kaikessa, niitä on erittäin vaikea käyttää. Koettaessani kohentaa sankarini kuntoa parannusloitsulla meinasi itku päästä, sillä loitsulla täytyy ilmeisesti osua sankariin. Käytännössä ainoa toimiva keino on linjata parantaja ja parannettava vierekkäin seinän viereen ja tähdätä osapuilleen saappaiden yläpuolelle noin pikselin tarkkuudella. Jos kunnon taisteluloitsut ovat yhtä pikselinrassaamiseen perustuvia, ei niillä käytännössä liene mitään merkitystä.

Teknisesti ottaen Drakkhen on täynnä messevää grafiikkaa, välillä jopa huomiotaherättävän korkeatasoista animaatiota ja erinomaisia samplattuja efektejä. Pelaaminen sujuu parhaiten hiiri/joystick-yhdistelmällä, jotka on implementoitu hyvin.

Drakkhenista jää kuitenkin vähän sekava olo. Toisaalta pelin kuluessa tulee kiroiltua ohjelmoijien epäreiluutta ja taikasysteemiä, toisaalta pelissä on mielenkiintoa ja imua. Perusrunko on sen verran vahva, että paremmalla taikasysteemillä ja muilla pikkuparannuksilla tulos olisi vetänyt vertoja itselleen Dungeonmasterille, mutta nyt kymmenisen pistettä varisee näistä mokista.

Testattu:	Amiga, ST
Toteutus:	90
Systeemi:	85
Taistelu:	70
Pelattavuus:	80
Yleisarvosana:	**80**

Nnirkkhen



Electronic Arts | Amiga

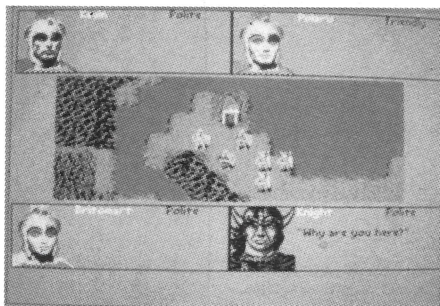
Swords Of Twilight

Kolme urheaa ritaria vaeltaa pitkin autiota maastoa pelastaakseen valtakunnan Pahalta. Kolme urheaa ritaria vaeltaa pitkin autiota maastoa pelastaakseen valtakunnan Pahalta. Kolme urheaa ritaria vaeltaa pitkin autiota...

Kukapa voi unohtaa legendaariset pelit Archon ja Archon II: Adept? Tuskinpa kukaan. Peleistä vastuussa oleva Freefall Associates hävisi näiden jälkeen maan alle, mutta on vihdoinkin pintautunut uudella roolipelillään Swords Of Twilight.

Jos joku ei arvaa perusjuonta, niin eipä ole ilmeisesti tullut pahemmin tyypillistä fantasiapeliä pelattua. Uutuutena kolme henkeä voi pelata samaan aikaan, tai yhden-kaksi pelaajaa voi antaa Voittajan Vehkeen hellään huomaan. VV sitten pistää raukat harhailemaan yleensä juuri sinne minne heidän ei toivo menevän.

Miestyövuosia on kulunut, sillä SOT:ssa kaikki vaikuttaa kaikkeen. On keskustelua, archonmaista tappelua, isoa karttaa, tutkittavaa, hutkittavaa. Grafiikka on osittain näyttävää, vaikkei äänimatto vakuuta.Onko siis uusi megapeli syntynyt? Eräässä mielessä kyllä.



Pohtikaapa tätä: Tyhjästä ilmasta pöllähtää joukko vastaantulijoita, jolloin kone lataa heidän kuvansa. (kahvitauko). Sitten pääsee valikosta heittämään latteuden 1, kone miettii kymmenisen sekuntia, jolloin on aika heittää latteus 2 ja sitä rataa joka helvetin kerta kun johonkin törmää. Jesses sitä keskustelun riemua. Vaikka yrittäisi joka kerta ottaa pitkät, niin viimeistään Amigan ohjaamat sankarit uppoutuvat "mielenkiintoiseen" keskusteluun, ja ilman heitä ei liikuta.

Keskustelu on kieltämättä hirvein tylsyys, mikä pelistä löytyy. Yleensä pienet miehet paarustavat pitkin karttaa, joka on yhtä jumalattoman iso kuin tapahtumaköyhäkin. Välillä voi pistäytyä kaupungissa kyllästymään lisää, siellä kun joutuu vääntämään vitsiä joka välissä jo tällä kehutulla keskustelurutiinilla. Välillä voi avata aarrearkun, joka säännönmukaisesti on tyhjä. Sateenkaariportista pääsee uuten tylsään maailmaan.

Pelasin SOT:ia liki viisi tuntia uskoen, että pelikin löytyy jostain. Pari-kolme valtakuntaa tuli tallusteltua ja kerran, ihanaisen kerran pääsi jopa oikein taistelemaan. Taistelu sujuu joystickilla, firenappulan painallus saa pikkumiehet heiluttamaan verkkaisesti miekkaa.

Kieltämättä periaatteessa mielenkiintoinen peli kaatuu hautautuu tylsyyden, kliseiden ja ties minkä alle. Tosin Faerytale painii samassa sarjassa, joten sen fanit voivat saada jotain irtikin. Jos SOTissa jossain peli on, minä en sitä enää jaksa etsiä.

Testattu:	Amiga
Toteutus:	81
Systeemi:	53
Taistelu:	70
Pelattavuus:	39
Yleisarvosana:	**59**

Nnirvi

Origin Systems | C-64, PC (ST, Amiga tulossa)

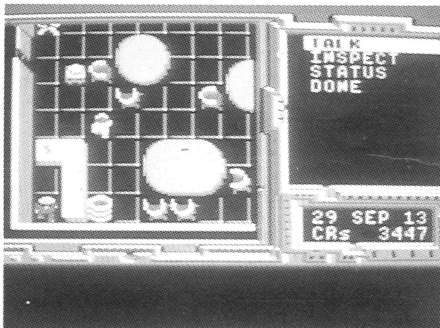
Space Rogue

Ultimoista tuttu Origin päätti vaihteeksi pistää miekat ja magian naftaliiniin ja hypätä Far Armin tähtiryhmään, jonka arkeen kuuluvat prinsessat, Imperiumin tähtiristeilijät, kauppiaiden kilta ja ihmiskuntaa uhkaavat oudot sivilisaatiot.

Far Armin tähtiryhmään kuuluu kahdeksan aurinkokuntaa, joista löytyy monenlaista nähtävää. Miten olisi Arcturuksen tähtisumut, Narseen antimateriakentät tai Bassrutin kaksoistähdet?

Matkailun lomassa on mukava piipahtaa yläperspektiivistä kuvatuilla asemilla tutustumassa paikalliseen väestöön ja käydä kostuttamassa kurkkuaan baarissa. Keskusteluista saadut tiedon muruset ovat tärkeitä, sillä niistä alkaa hahmottua sankaria odottava suuri tehtävä, johon liittyy poliittista kähmintää ja pimeitä voimia Star Warsin tyyliin. Baareissa voi myös pelata Hivea. Se on kolikkopeli, jossa näkyy ihmisten luontainen viha muurahaisten näköisiä Mancheja kohtaan.

Tähtienvälinen matkailu hoituu kevyellä Sunracer-luokan partioaluksella, jonka edellinen omistaja on ristinyt Jolly Rogeriksi. Aurinkokuntien sisällä suunnistaminen tapahtuu kaksiulotteisessa navigaatioruudussa, mutta jos joutuu hyökkäyksen kohteeksi tai on tarkoitus telakoitua asemaan, niin siirrytään kolmiulotteiseen näkymään, joka on, uskokaa tai älkää, kuvattu täytetyllä vektorigrafiikalla. Grafiikan nopeus on täysin hyväksyttävällä tasolla, mikä on uskomaton saavutus kuusneloselta.



Varppimoottoreita ei ole vielä keksitty vaikka eletäänkin 2300-luvulla, joten päästäkseen toiseen aurinkokuntaan on käytettävä ikivanhan Malir-sivilisaation jälkeensä jättämiä madonreikiä. Tässä pelin tylsimmässä jaksossa yksinkertaisesti lennetään ympyröiden läpi.

Ilman rahaa ei tule toimeen, sillä alus vaatii huoltoa ja parempia varusteita. Keinot pankkitilin kartuttamiseksi ovat Elitestä tuttuja, eli rehellisen kaupankäynnin lisäksi voi harrastaa piraattien metsästystä ja kauppa-alusten ryöstelyä. Tarjolla olevat kauppatavarat vaihtelevat aurinkokunnasta toiseen: kaivoskeskuksista saattaa löytyä edullista dilithiumia (Star Trek iskee jälleen) ja avaruusasemilta voi ostaa supertietokoneita ja muita jalostettuja tuotteita. Rahdin kuljettaminen ei ole riskitöntä, sillä orgaaninen lasti pilaantuu helposti, ionisoivat myrskyt voivat tehdä ruumassa tuhoa ja joillakin asemilla on ikävä tapa takavarikoida hämäräperäiset tuotteet.

Jolly Rogerin aseistukseen kuuluu heikkotehoinen garnet-laser, plasmatorpedoja ja kahdentyyppisiä ohjuksia, joista tehokkaammat on varustettu ydinkärjillä. Laser on mahdollista vaihtaa parempaan, mutta tehokkain ase on hiukkastykki, joka läpäisee kevyesti vihollisen suojakentät. Ohjukset vaikuttavat aluksi perin kömpelöiltä, sillä niillä osuu viholliseen vain lähietäisyydeltä. Juju onkin siinä, että myöhemmin lasereihin voi asentaa automatiikan, jolloin on mukavampi kyttäillä sopivaa laukaisuhetkeä.

Aluksen tähtäin on tavallista nokkelammin toteutettu. Sen voi lukita haluamaansa kohteeseen, jolloin ruudun reunoilla olevista nuolista voi päätellä vihollisen sijainnin myös silloin, kun se ei näy ruudulla. Toinen älykäs ratkaisu on kontrollipanelin taktinen näyttöruutu, josta voi lukea vihollisaluksen tyypin, etäisyyden, ohjausliikkeet ja vaurioiden laajuuden.

Avaruudessa purjehtii valikoima erityyppisiä aluksia, joiden käyttäytyminen ja asenne pelaajaa kohtaan vaihtelee suuresti ja saattaa myös muuttua pelin kuluessa. Piraatit ja muukalaisrotuun kuuluvat Manchit ovat alusta alkaen pelaajan riesana, mutta kauppiaiden killalle kuuluvat rahtialukset tyytyvät lähettämään ystävällisiä tervehdyksiä. Myös Imperiumin risteilijät jättävät pelaajan rau-

haan, mutta tylyt "stay clear civilian" -varoitukset kannattaa ottaa todesta, sillä Titan-luokan risteilijä on pelottava vastustaja. Onkin todella sydäntä lämmittävä kokemus, kun kesken piraattialuksen raivokkaan hyökkäyksen paikalle ilmestyy pari Imperiumin risteilijää. Siinä paatuneimmallekin piraatille tulee kiire hipsiä muihin maisemiin.

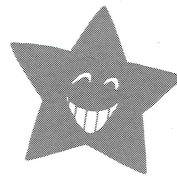
Jos ryhtyy itse piraatiksi, niin joutuu väkisinkin huonoihin väleihin killan kanssa. Ei kannata rettelöidä ennen kuin on hankkinut paremmat varusteet, sillä huonomaineinen pelaaja saa peräänsä hämäriä palkkionmetsästäjiä vähän joka suunnalta.

Space Roguen juoni ei ole erityisen monimutkainen, mutta sen selvittämisessä riittää työtä kokeneellekin pelaajalle. Tosin siitä saattaa jäädä sellainen maku, että kun juoneen vihdoin pääsee käsiksi, niin loppuratkaisu tulee vastaan liian nopeasti. Sellainenkin seikka jäi häiritsemään, että avaruustaisteluita ei ole kovin tiiviisti liitetty juonen käänteisiin. Pari mojovaa tuhoamistehtävää ei olisi ainakaan peliä huonontanut.

Pelin pahin heikkous on pelattavuudessa, sillä kaikki mahdolliset tekstin rippusetkin ladataan erikseen ja navigointiruutuun siirtyessään joutuu odottamaan puolisen minuuttia. Eniten aivojen höyrystymistä aiheuttaa pelin taipumus käynnistyä kunnolla keskimäärin joka toisella tai kolmannella yrityksellä. Ei sillä muuten olisi väliä, mutta kun sama piina on edessä aina pelaajan tuhouduttua.

Pelaamisen vaivalloisuus on ikävän tyypillistä Originin tuotteille, mutta yleensä ne osoittautuvat vaivan arvoisiksi. Puutteet annettakoon tällä kertaa anteeksi, sillä Space Rogue on niin ainutlaatuinen peli, että ohjelmoijalle pitäisi myöntää Star Fleetin kunniamerkki.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	75
Äänet:	45
Pelattavuus:	72
Vetovoima:	93
Yleisarvosana:	**91**



Jukka Tapanimäki

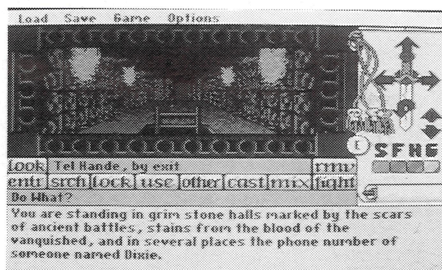
Electronic Arts — **Amiga, PC**

Keef The Thief

Tämä peli ei voi olla huono, ajattelin, kun huomasin että ohjelmoijaryhmän nimi on The Naughty Dog (Tuhma Koira). Ja olinkin aivan oikeassa. Keef The Thief on nokkelasti viritetty versio Bard's Tale -tyylisestä roolipelistä, eikä jätä kylmäksi karaistuneintakaan pelaajaa.

Keef-varas on ammattinsa takia (varas mikä varas) karkotettu jo vaikka kuinka monesta kaupungista. Pelaaja astuu Keefin kenkiin, kun hän saapuu jälleen uuteen kaupunkiin, joka on täynnä mahdollisuuksia uskaltavalle nuorelle miehelle. Tavoitteena on jumalkuninkuus, ei sen enempää eikä vähempää.

Ne, jotka ovat jo aikaisemmin tutustuneet tietokoneistettuun roolipelaamiseen, ovat KTT:ssä kuin kotonaan. Roolipeleille tyypilliset käskyt loistavat valikosta vastaan kuin toivottaen vanhan ystävän tervetulleeksi takaisin. Jotkut käskyt suorittavat temppunsa heti, kun taas toiset avaavat alavalikon, josta löytyy lisää käskyjä. Jotkut käskyt tuovat esiin mitä monituisempia laatikoita ja mittareita, joista käy hetkessä ilmi sankarin ruumiillinen ja henkinen tila.



Se, missä KTT eroaa monista muista roolipeleistä, on sen loppuun asti viety viimeistely ja älykäs taistelusysteemi. Viimeistelystä kielivät nokkelasti viimeistellyt valikot, jotka oppii kuka tahansa hetkessä. KTT:tä on suorastaan ilo pelata!

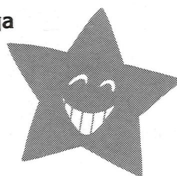
Taistelusysteemi onkin sitten yksinkertaisuudessaan nerokas. Peli käyttää Line-Of-Sight-systeemiä, joka suomeksi tarkoittaa sitä, että voit huitoa miekalla tai nuijalla vain sitä vastustajaa, jonka näet. Jos haluat nuijia takanasi väijyvää vihollista, täytyy sinun ensin kääntyä kohti vihulaista.

Systeemi esittää parhaat puolensa siinä vaiheessa kun nuolet alkavat viuhua ilmatilan läpi. Jos suojaudut nurkan taakse vastustajat eivät voi osua muttet sinäkään. Siis virität jousen ja nuolen valmiiksi, odotat että vastustaja ampuu nuolensa ja salamannopeasti käännyt kulman taakse. Hyvällä onnella vastustajasi on tyhmyyksissään jäänyt seisoskelemaan kadulle ja hyvin tähdätty nuoli päättää hänen päivänsä.

Seikkailupeleissä ei grafiikka ole koskaan ollut kovin tärkeä (esimerkiksi Ultimat), eikä KTT olekaan visuaalisesti mikään mestariteos. Grafiikka ajaa kuitenkin asiansa paremmin kuin hyvin. Taustalla soi miellyttävä musiikkikappale, jolla tuntuu olevan pituuttakin tarpeeksi, ettei siihen hetkessä kyllästy. Hiiriohjaus pitäisi tehdä vakioksi kaikkiin tällaisiin peleihin, on se sen verran kätevä.

Keef The Thief on suorastaan erinomainen esitys uudelta ohjelmoijaryhmältä. Jäänkin vesi kielellä odottelemaan remmin seuraavaa peliä.

Testattu:	Amiga
Toteutus:	88
Systeemi:	92
Taistelu:	90
Pelattavuus:	90
Yleisarvosana:	**90**



Petri Teittinen

Electronic Arts — **C-64, PC**

Sentinel Worlds I: Future Magic

Kaupparatsun osa Caldorren systeemissä on kova. Tyhjästä ilmestyvät piraattialukset tekevät saattueiden elämän helvetiksi. Federaation nenälle ei hypitä ja tilannetta saapuu tasaamaan joukko Interceptor-luokan aluksia. Mikäli ohjaamosta löytyisi rutinoituneita veteraaneja, tilanne olisi valoisa, mutta sieltäpä löytyykin viisi kadetinreppanaa kauppiaiden harmiksi.



Sentinel Worlds I ansaitsi kannuksensa vuosi—puolitoista sitten PC-versiona ja herätti paljon mielenkiintoa. Sittemmin se saavutti scifi-roolipelien State of Art -statuksen. Ei ihme, sillä monien aikaisempien yritysten tuntuessa vanhahtavilta SW I onnistuu paitsi välttämään kliseeviidakon myös välittämään aitoa hitech-tunnelmaa.

Maailmankaikkeuden rajojen syleilyn asemasta SW I rajoittuu yhteen aurinkokuntaan, josta löytyy ennätykselliset kolme planeettaa. Tällä kertaa sanalasku "pieni on kaunista" kuitenkin toteutuu, sillä kolmeen planeettaan on mahdutettu enemmän tavaraa kuin mitä köyhemmät miehet ahtavat yhteen galaksiin. Pelaajan ottaessa selvää mitä ihmettä hänen pitäisi oikeastaan tehdä

aika kuluu mukavasti avaruustaisteluissa ja planeettojen pintaa kolutessa.

Planeettojen pinnalla kulku sujuu joko panssaroidulla ajoneuvolla lintuperspektiivissä, tai rakennuksissa pikku jalkojen vuorottaisella liikuttelulla. Tällöin henkeä luo kypärän tutkanäytön heijastuminen "mitä silmä näkee"-näytön päälle. Ja jos silmä näkee tapettavaa, alkaa reaaliajassa kulkeva taistelu ihan hyvällä taistelusysteemillä. Tässä jalossa lajissa tarvittavia suoritusvälineitä löytyy tarpeeksi muttei liikaa.

Avaruusosuus ei ole yhtä vaikuttava. Alus näkyy täälläkin lintuperspektiivissä taisteluiden sujuessa reaaliajassa, mutta kommunikoida voi toki muutenkin kuin laserein. Voipa halutessaan pistäytä pikku visiitilläkin vihollisaluksessa. Jokaisesta aluksesta on kaunis kuva, tosin taktisessa näytössä jokainen alus näyttää samalta pökkelöltä spritetä.

EGAsta kuusneloselle konvertoitu grafiikka on onnistunut mukavasti ja äänipuoli varmasti pieksee PC:n. Pikkumuistin hintana on kuitenkin välillä harmittavan tiheä lerpunkääntely, mutta tämä lienee tarpeellista. Tervetullut Sentinel Worlds joka tapauksessa on.

Testattu:	C-64
Toteutus:	84
Systeemi:	80
Taistelu:	80
Pelattavuus:	82
Yleisarvosana:	**82**

Niko Nirvi

Amiga, ST, PC — **Exxos/Ere Informatique**

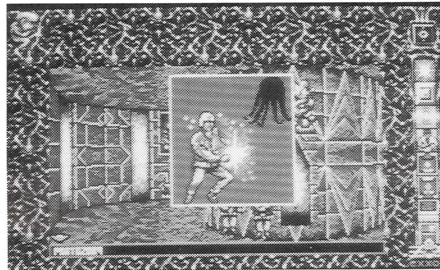
Kult

Brittiläiseen ja amerikkalaiseen massatuotantoon verrattuna ranskalaisilla on piristävän erilainen näkemys tietokonepeleistä. Heidän tavaramerkkeinään näyttävät olevan omalaatuiset ideat ja aisteja ylikuormittava grafiikka, josta hyvänä esimerkkinä ovat Exxoksen aikaisemmat pelit Captain Blood ja Purple Saturn Day.

Kult jatkaa samoilla linjoilla. Tapahtumat sijoittuvat liskoihmisten temppeliin, jossa pelaajan on selviydyttävä viidestä visaisesta kokeesta. Erilaisten esineiden lisäksi apuna on psi-voimia, kuten kyky kiipeillä seinillä, sekä telepaattinen Hitachi-Gauss-vahvistin, jolta saa sekavia viestejä.

Tavoitteena on löytää temppeliin piilotetut viisi kalloa, jonka jälkeen voi yrittää vapauttaa tyttöystävänsä Sci-Fin (tosin tulikokeista voi kuulemma pinnata).

Temppelin tutkiminen käy sujuvasti osoittelemalla hiirellä ovia ja käytäviä. Klikkaamalla esinettä tai henkilöä saa esiin halkaistuja aivoja muistuttavan valikon, jonka sisältö vaihtelee tilanteen mukaan. Suurin osa vaihtoehdoista on silkkaa hämäystä, jotkut taas johtavat pikaiseen kuolemaan.



Pelin visuaalinen toteutus on eteerisen tyylikästä ja tulvillaan jännittäviä yksityiskohtia, siis tyypillisen ranskalaista. Mutta vaikuttavinta pelissä ovat sen äänitehosteet. Naurussa on pidättelemistä, kun pelihahmot alkavat suoltaa kummallista mongerrustaan, ja kiviovien sulkeutuessa kuuluva kaikuva kolahdus luo niin synkeän tunnelman, että ihokarvat nousevat pystyyn. Harmillista vain, että jotkut efektit ladataan erikseen levyltä, mikä latistaa tunnelmaa. Kuorrutuksena on upea alkumusiikki, jonka erikoiset samplet luovat harvinaisen tiiviin äänimaton.

Kult rakentuu sarjasta loogisia ongelmia, joita on mukava ratkaista, mutta kokonaisuutena peli on aika suppea, tai no, oikeastaan aika sopivan kokoinen. Hieman takkuiseksi pelaamisen tekee ohjelman taipumus pölläyttää esiin workbench-ruutu, kun kärsimätön pelaaja vaihtaa levyä väärällä hetkellä yrittäessään ladata peliasemaa.

Tuskin Kultissa on ainesta kulttipeliksi, mutta pikkunäppärästä pienimuotoisuudestaan huolimatta se tarjoaa varsin nautittavan pelikokemuksen. Mitäpä muutakaan tähän voisi sanoa kuin lainata Exxoksen syvällistä mottoa: ata ata hoglo hulu!

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	89
Äänet:	95
Pelattavuus:	84
Vetovoima:	88
Yleisarvosana:	**87**

Jukka Tapanimäki

Rainbow Arts — **Amiga, ST, PC**

Day of The Pharaoh

Day of The Pharaoh sijoittuu ajallisesti muinaiseen Egyptiin. Pelaaja aloittaa tiensä Egyptin hallitsijan tuolia kohti myymällä kamelinnahkoja kiskurihinnalla kauppamatkustajille. Reittejä hallitsijaksi on monia, mutta vain nokkela pelaaja löytää helpoimmat tavat. Työläs tapa on tietysti tehdä hurjasti töitä, mutta se kestää ikuisuuden. Paljon parempia tapoja ovat rikkaisiin naimisiin meneminen ja virkamiesten lahjominen.

Kun valtaa ja rikkautta alkaa kerääntyä, astuvat kuvaan muut muinaisen Egyptin askareet. Jos johtaja mielii pysyä kansansa suosiossa, on hänen uhrattava jumalille. Voi sitä hallitsijaa, joka valitsee väärän jumalan palvontansa kohteeksi.

Sotiminen oli myös läheinen asia egyptiläisille. Ensin hallitsija valitsee vastustajan, joka häntä risoo erityisesti ja sitten matkaan. Ensin "vaarallinen" venematka, jonka aikana pitää varoa haaksirikkoutumista ja sitten "hurja" kepitys hevosvaljakolla nuolia ammuskellen paikallaan seisoviin vihollisiin.



Ohjelmoijat ovat ottaneet yleisesti cinemawaremaisen lähestymisen, ja peli onkin sekoitus strategiaa ja toimintaosuuksia. Toimintaosuudet, kuten juuri sotaretket, ovat kuitenkin vain kalpeita kopioita Cinemawaren vastaavista.

Grafiikka ei DOTP:ssa liiemmin häikäise, saksalaiset kun eivät koskaan ole kummemmin grafiikan päälle tajunneet. Amigaa ei rasiteta turhaan myöskään musiikilla, ehkä hieman egyptiläiseksi luonnehdittava pimputus soi mitäänsanomattomasti taustalla. Yleisesti ottaen tylsä peli ei parane yhtään huonosti suunnitelluilla toimintaosuuksilla.

Strategiapelinä DOTP menettelee kyllä, mutta saman yhtiön Joan of Arc pesee tämän kyllä mennen tullen. Kokeilkaa ennenkuin ostatte, ettei ala jälkeen päin kaduttamaan.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	78
Äänet:	72
Kiinnostavuus:	71
Pelattavuus:	76
Yleisarvosana:	**70**

Petri Teittinen

Seikkailupelit

Lucasfilm/U.S. Gold — Amiga, ST, PC, C-64

Indiana Jones And The Last Crusade — The Adventure Game

Kaikille on tätä nykyä varmasti jo tuttu hahmo nimeltä Indiana Jones. Toisen maailmansodan aikoihin seikkaileva arkeologi on viihdyttänyt elokuvien ystäviä jo kolmen elokuvan verran keräten siinä samalla sievän tukun rahaa tekijöilleen. Ja jos jokin asia on menestys, tehdään siitä varmasti tietokonepeli. Todella suuresta menestyksestä tehdään kaksi peliä, näin voidaan todeta Indiana Jones III:n perusteella.

Englannissa räpelletty Indy Action Game oli todella surkeaa katsottavaa ja pelattavaa, ainakin minun mielestäni. Odotinkin innolla amerikkalaisen Maniac Mansionista ja Zak McKrackenista tutun Lucasfilmin seikkailupeliä samasta aiheesta. Nyt peli on täällä ja täytyy sanoa, etten pettynyt.

Elokuvaa katsomattomille tässä lyhyesti juoni: Henry Jones (Indianan isä) johtaa retkikuntaa, joka etsii tarunomaista Graalin maljaa. Malja tekee siitä juojasta kuolemattoman. Kesken kaiken Henry kuitenkin katoaa jäljettömiin. Indiana lähtee etsimään maljaa ja samalla isäänsä. Etsintä vie hänet Italiaan ja sieltä Afrikkaan. Lopulta kaikki päättyy onnellisesti. (Todella lyhyesti, eikö?)



Vitsi on siinä, että peli ei noudattele elokuvan juonta kuin aivan päälinjoiltaan. Isä etsitään ja malja löydetään, mutta lähes kaikki siltä väliltä tehdäänkin hieman eri tavalla. Elokuvan katsomisesta on silti kummasti hyötyä.

Zak McKrackenia pelanneet tuntevat olonsa kotoisaksi heti ensisekunneista alkaen. Indyn seikkailut kun on toteutettu täsmälleen samalla tavalla kuin Zakin kristallien etsintä. Pelisysteemiä on kuitenkin paranneltu hieman, animaatiota on lisätty ja lisäksi peli vilisee elokuvamaisia häivytyksiä, lähikuvia ja kamera-ajoja. Pelaaminen käy nokkelasti hiirellä tai näppäimistöllä, ja hiirettömissä koneissa vaikkapa joystickillä.

Graafisesti peli on erinomainen, animaatiota on riittävästi jopa toimintaosuuksiin. Nyrkkeily saksalaisvartijan kanssa ja lentokoneen lentäminen ovat mukavia väliosuuksia seikkailun lomassa. Seikkailupelissä ei ääntä liiemmin tarvita, mutta löytyypä pelin alusta elokuvan teemamusiikki kohtalaisen kivasti esitettynä, jopa PC:ssä.

Kaikki edellä mainitut tekijät yhdessä muodostavat pelin, jota on vaikea lopettaa pelaamasta. Tietyt osiot ovat ehkä hieman vaikeahkoja, mutta Zakin tapaan aina löytyy jotain, jonka avulla pääsee taas hieman eteenpäin. Seikkailupeleille tyypillinen tauti, kerranpelattavuus (kerran pelaat läpi, niin peli ei kiinnosta enää), on onnistuttu välttämään siten, että pelin voi pelata läpi usealla eri tavalla. Eri reittejä kulkemalla vastaan tulee maisemia, joita ei aikaisemmilla kerroilla ole edes nähnyt. Indiana Jones And The Last Crusade on erinomainen ja suositeltava ostos seikkailupelien ja Indiana Jonesin ystäville.

Testattu:	**PC-EGA**
Grafiikka:	**85**
Äänet:	**70**
Pelattavuus:	**90**
Vetovoima:	**93**
Yleisarvosana:	**91**

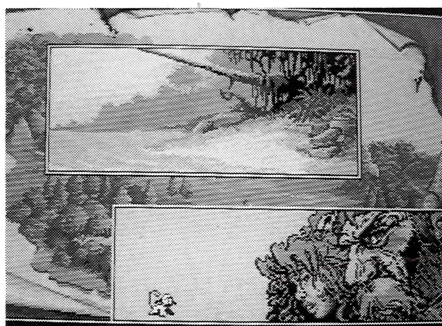


Petri Teittinen

Infogrames — Amiga, ST, PC

The Quest for the Time Bird

Akbarin onnellinen maailma on mullistusten partaalla, sillä taikakonstein merikotiloon vangittu Ramor-jumala vapautuu lumouksesta yhdeksän päivän kuluessa. Vain velhorouva Mara tietää, miten vallanhimoisen jumalöykkärin vapautumisen voi estää, mutta hän tarvitsee kotilon ja paljon aikaa, sillä loitsu ei todellakaan ole mikään suppea lastenloru. Niinpä hänen tyttärensä Roxanna ja urhea soturi Bragon lähtevät etsimään maagista lintua, jolla on kyky pysäyttää ajan kulku.



The Quest for the Time Bird perustuu ranskalaiseen sarjakuvaan, josta on nimen ja juonen lisäksi lainattu paljon vaikutteita myös ilmaisutapaan. Sankariparin harharetket alkavat suurella kartalla, josta valitaan reitti liikuttelemalla parrakkaan kertojan ryhmysauvaa.

Aluksi matkustaminen sujuu lentävien olentojen selässä, mutta myöhemmin taivalta joutuu taittamaan jalan, jolloin sekä päähenkilöt että vastaan tulevat akbarilaiset on läimäisty kartan päällä vierivään ruohikkomaisemaan.

Asutuskeskukseen saavuttaessa kuva siirtyy laajaan yleisnäkymään, jonka päälle ladottavat tekstilaatikot ja kuvat synnyttävät vaikutelman tyylitellystä sarjakuvalehden sivusta. Kuvat on sikäli kiinnostavasti rakennettu, että kulkureitit ja esineet eivät aina ole tyrkyllä, vaan ne on seulottava esiin hiiren avustuksella.

Olentojen kanssa keskustelemiseen käytetty monivalintasysteemi tuntuu turhan alkeelliselta, mutta toisaalta peliin on löydettä-

vissä useita vaihtoehtoisia ratkaisuja, ainakin ohjeiden mukaan. Laajuutta pelistä ainakin tuntuu löytyvän kiitettävästi, sillä en ole vieläkään nähnyt mitä kolmas disketti pitää sisällään.

Time Bird osoittaa jälleen kerran, että "ranskalainen maku" on muutakin kuin kulunut fraasi. Grafiikan poikkeuksellisen taiteellinen ote ja kauniisti murretut pastellisävyt tuovat vahvasti mieleen ranskalaisten sarjakuvien, kuten esimerkiksi Valerianin korkeatasoisen kuvitustyylin.

Toinen seikka, johon ranskalaiset jaksavat paneutua suurella antaumuksella on äänten käyttö. Lintujen sirkutukset, veden solina ja vasaroiden kilkutukset luovat yhdessä tunnelmallisen musiikin kanssa todella vaikuttavan äänimaiseman. Musiikin laadusta kertoo sekin, että pari kappaletta on julkaistu Ranskassa singlenä!

Time Birdin ainoa puute on siinä, että vaihtoehtoisista ratkaisuista huolimatta pelin kulku on määrätty tiukasti ennakkoon. Puolustukseksi on todettava, että sama pätee toistaiseksi kaikkiin seikkailupeleihin. CD-levyjen yleistymistä odotellessamme Time Bird ei ole yhtään hullumpaa ajanvietettä.

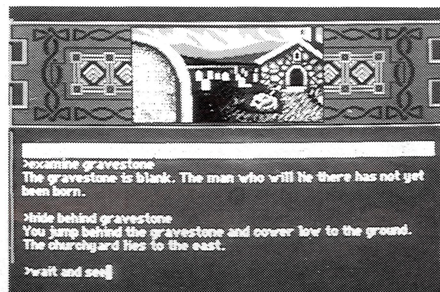
Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**89**
Äänet:	**95**
Pelattavuus:	**71**
Vetovoima:	**84**
Yleisarvosana:	**79**

Jukka Tapanimäki

Infocom **Amiga (ST, PC tulossa)**

Arthur — The Quest for Excalibur

Engelsmannien kansallissankari kuningas Artturi on taas vaihteeksi muodissa. Arthurista, Pyöreän Pöydän ritareista, Merlinistä, Excaliburista, Morgainesta, Lancelotista sun muista on kirjoitettu viime aikoina nippu kirjoja, ohjattu läjä elokuvia sekä tehty pino tietokonepelejä. Ei sillä että olisin tappiini asti kyllästynyt, mutta kun kaikki fantasia tuntuu nykyään pyörivän Artturin legendan ympärillä, olivat henkilöiden nimet mitkä hyvänsä, homma alkaa pikkuhiljaa kypsyttämään. Sääli, että Suomen kansallisopusta pidetään niin pyhänä kirjana, että sitä ei uskalleta markkinoida. Kalevalan tapahtumissa riittäisi ainesta useampaankin tietokonepeliin (kirjaan, elokuvaan, ...).



Eli tarina on se vanha tuttu juttu: Excalibur on tungettu kiveen, ja Artturin pitäisi nypätä se siitä irki. Joku on kuitenkin vaihtanut paitsi kiven miekattomaan, myös miekan kivettömään eli huonosti menee, mutta menköön, ja Merlinillekin pitäisi todistaa olevansa kunkunviran arvoinen.

Arthur edustaa Infocomin uutta linjaa eli vanha konkarikin on saanut myydä pyhät periaatteensa markkinavoimien edessä — jokaisesta paikasta on olemassa myös kuva. Kaikeksi onneksi ja vanhojen partojen riemuksi pelin saa myös unohtamaan grafiikkaruutunsa eli vanhat zorkkailijat huokaiskoot helpotuksesta. Grafiikan lisäksi Arthur piirtelee myös karttaa pelin edetessä sekä sisältää tehokkaan avustustoiminnon.

Periaatteessa Arthur onkin ihan kelpo peli, etenkin jos tykkää kunkku Artturin hovin ympärille kiertyvästä mytologiasta. Toisaalta jos kyseinen legenda alkaa valua jo hiusjuurista pihalle, voi olla aika vaihtaa kanavaa.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**84**
Äänet:	**—**
Pelattavuus:	**92**
Vetovoima:	**87**
Yleisarvosana:	**86**

Jyrki J. J. Kasvi

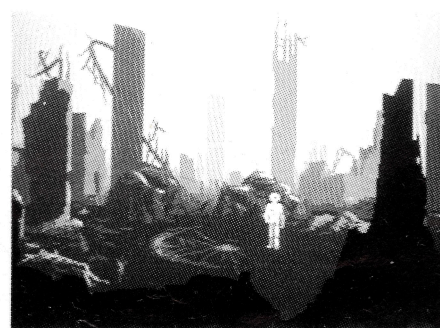
Palace/Delphine Software **Amiga, ST/STE**

Future Wars

Ranskalainen Delphine Software heittäytyy tarmokkaasti kamppailuun graafisten seikkailupelien kuninkuudesta. Tämähän on ollut Sierran ja Lucasfilmin ominta aluetta, mutta Future Wars näyttää, että kyllä Euroopassakin osataan.

Nykyisissä seikkailupeleissä ei enää tyydytä vanhahtaviin "etsi kymmenen aarretta" -tyylisiin asetelmiin, vaan tärkein elementti on juoni. Voin hyvin kuvitella, kuinka FW:n suunnittelijat ovat hykerrelleet käsiään ja mutisseet "täältä pesee".

Pelin sankari on aivan tavallinen ikkunanpesijä, joka keikkuu henkensä kaupalla pilvenpiirtäjien seinustoilla. Mutta eipä uskoisi mitä kaikkea voi tapahtua, kun äityy liian uteliaaksi. Juonen paljastaminen pilaisi pelinautinnon, mutta kerrottakoon sen verran, että kaukaisessa tulevaisuudessa ihmiskunta on sodassa julmien Crughonien kanssa. Tulevaisuuden sodat käydään menneisyydessä, sillä mikäpä olisi kierompi tapa tehdä vastustajalle jäynää kuin historian peukaloiminen. Tähän ajan ja paikan rajat rikkovaan sekasotkuun pelaaja tempautuu mukaan.



Paul Cuissetin kolmivuotinen projekti on poikinut helppokäyttöisen ja loogisesti toimivan graafisen systeemin, jossa pelihahmo liikkuu uskottavasti kuvien sisällä ja hiiriohjaus toimii pikselin tarkkuudella. Käytössä on Lucasfilmin tyyliin joukko pelkistettyjä komentoja, joiden merkitys riippuu asiayhteydestä. Pelin ongelmat ovat nokkelia ja niillä on sopivasti yhteyttä juonen kulkuun, uutta pahin vika on tekemisen puute. Itse jämähdin niin täydellisesti jumiin eräässä viemärissä, että joko pelissä tai minun korvieni välissä on vikaa, tai sitten olen saanut keskeneräisen arvostelukappaleen.

Pelin korkealaatuinen grafiikka ja toimintaa säestämään miksatut ääniefektit ja musiikki tekevät pelin Cinematique-tavaramerkistä nimensä veroisen. Kerronnan ote on humoristinen ja juonen käänteet sen verran lennokkaita, että peli imaisee väkisinkin mukaansa. Jos pidät Zak McKrakenista tai Sierran peleistä, niin Future Wars on tutustumisen arvoinen.

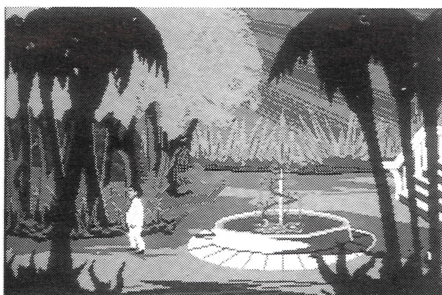
Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**88**
Äänet:	**84**
Pelattavuus:	**90**
Vetovoima:	**86**
Yleisarvosana:	**88**

Jukka Tapanimäki

Sierra On-Line — PC (Amiga, ST tulossa)

Leisuresuit Larry III

— Passionate Patty in Pursuit of the Pulsating Pectorals



Larry on palannut! Sarjan tuoreimmassa osassa tapaamme hieman erilaisen Larryn: hävinnyt on komearaaminen naistennaurattaja ja tilalla on pulska naistennaurattaja. Nontoonyt-saarikin on käynyt läpi kokonaisen muutosten sarjan. Saaren asukkaat ovat keksineet, että heidän asuinsaarensa on pienin kohennuksin todellinen juppiparatiisi. Niinpä saarelle kasvaakin alta aikayksikön toinen toistaan upeampia hotelleja ja ravintoloita. Luonnollisesti Larry on kehityksen keskellä lievästi hukassa, eikä asiaa auta ainakaan se, että kaikki alkaa mennä pahasti pieleen.

Ensiksi Larryn vaimo potkaisee hänet pihalle toisen NAISEN (!) takia. Niin kuin tämä ei olisi tarpeeksi, antaa Larryn ex-vaimon isä Larry-paralle potkut. Niinpä Larry on pelin alusta laskien alle kahdessa minuutissa vaimoton, rahaton ja onneton. Pelaajan tehtävänä onkin saattaa asiat jälleen tolalleen.

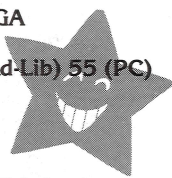
Larry-sarjan kaksi ensimmäistä osaa ovat saavuttaneet valtavan suosion maailmalla, enkä ihmettele miksi. Veikkaisin jopa, että tämä kolmas osa lyö edeltäjiensä myyntiennätykset rikki reilusti. Yksi tärkeä tähän vaikuttava syy on se, että Larry III on uskaliaampi ja paljastavampi kuin molemmat aiemmat Larryt yhteensä. Pelin alussa kysytään pelaajan ikää ja suoritetaan Larry I:n tavoin viisi kysymystä, joilla varmistetaan, että pelaaja on täysi-ikäinen.

Kysymysosiolla määritellään myöskin pelin törkeystaso. Päinvastoin kuin Larry II:ssa, jossa pelaaja saa itse päättää paljonko peli näyttää, ei pelaaja voi Larry III:ssa itse vaikuttaa pelin alettua törkytasoon. Mitä useamman vastauksen vastaat oikein, sitä enemmän paljasta pintaa ruudulle ilmestyy kuolattavaksi. Valitettavasti kysymykset on selvästi tarkoitettu amerikkalaisille, enkä usko että kovinkaan moni suomalainen saa täysiä pisteitä kysymyssarjasta, jossa on tällaisia kysymyksiä: "kuinka monta kertaa Johnny Carson on enimmillään heitellyt lyijykyniä juontamassaan TV-ohjelmassa?". Vanha kunnon ALT-X ei tunnu toimivan, joten valitettavan usein pitää tyytyä törkytasoon, joka on luultavasti tarkoitettu uskonnonopettajille ja alakoululaisille.

Sierran tasokasta seikkailusysteemiä ei ole liiemmin parannettu Larry II:n jälkeen ja löysinkin pelistä pari pienoista bugia, jotka eivät kuitenkaan vaikuta mitenkään pelinautintoon. Grafiikka vaihtelee koneen suorituskyvystä riippuen siedettävästä erinomaiseen. EGA:n 16 väriä riittävät mainiosti Amigan väriloistoon tottuneelle. Musiikki ja äänitehosteet ovat aina PC:n heikko kohta ja niin nytkin. Jos PC:n laajennuspaikoista ei löydy ainakin Ad-Libin tasoista musiikkikorttia, riipaisee iljettävän piipityksen ilolla minimiin. Pelattavuutta ja kiinnostavuutta löytyy roppakaupalla, eikä edes sekava, mutta ratkiriemukas käsikirja himmennä peli-iloa.

Lyhyesti: parasta Sierraa koskaan. Osta, älä kopioi, ja laatu säilyy vastakin.

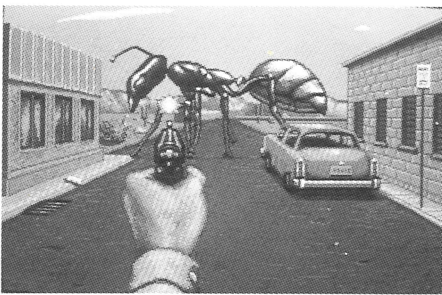
Testattu:	PC-EGA
Grafiikka:	88
Äänet:	90 (Ad-Lib) 55 (PC)
Pelattavuus:	90
Vetovoima:	93
Yleisarvosana:	**91**



Petri Teittinen

Cinemaware/Mirrorsoft — Amiga (ST, PC tulossa)

It Came From The Desert



Huhut siitä, että Cinemaware olisi kyllästynyt Amigan omistajiin ja lopettaisi Amigan pelien tekemisen, ovat suuresti liioiteltuja. Tämä on hieno asia, ainakin päätellen Cinemawaren uutukaisesta, It Came From The Desertista.

Kypsimmät lukijat muistanevat aikoinaan suuressa suosiossa olleet hirviöelokuvat, joissa kaksi kumista valtavaa hirviötä mäiskivät toisistaan jäseniä irti jonkun suurkaupungin yllä. Samaan sarjaan kuuluvat lukemattomat "uhka ulkoavaruudesta" -elokuvat, joissa jollakin keinolla avaruudesta saapuva vaara uhkasi maapallon asukkeja.

Variaatioita löytyy marsilaisten avaruusaluksista tauteja tai radioaktiivista materiaa kantaviin meteoriitteihin. Suosittu aihe oli maahan tippuva meteoriitti, joka jotenkin muutti maapallon eliökantaa, yleensä muuttamalla jonkin harmittoman eläimen valtavaksi verenhimoiseksi hirviöksi.

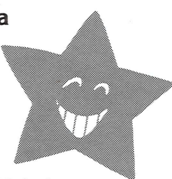
It Came From The Desert on kunnianosoitus juuri näille elokuville. Juoni on normaaliakin normaalimpi: Amerikan erämaahan tippuu liekehtivä meteoriitti. Paikallinen sanomalehti tekee tapahtuneesta pienoisen artikkelin, jonka jälkeen asia suurimmaksi osaksi unohdetaan. Erämaassa muhiva meteoriitti tekee kuitenkin kummia eläimistölle ja muuttaa muurahaiset omakotitalon kokoisiksi humanisteiksi samalla tavalla kuin ihmiset voivat olla vegetaristeja. Jättimuurahaisten lempiruokaa on siis tuoreena ja ihonlämpöisenä tarjoiltu ihmisenliha.

Pelaaja on seudulla asusteleva luonnontieteilijä, joka saa vihiä tapahtuneesta mullistuksesta. Kukaan ei tietenkään usko häntä, kun hän yrittää vakuuttaa lehdistön, virkavallan tai armeijan edustajia. Niinpä muurahaisuhan kukistaminen lankeaa pelkästään pelaajan niskoille. Pelaaja saa pitää muurahaiset loitolla kylästään samalla kun yrittää keksiä myrkkyä joka tappaisi vain muurahaiset, muttei vaikuttaisi mitenkään ihmisiin, muihin eläimiin tai kasveihin.

Cinemawaren tavaramerkit ovat jälleen kerran mukana. Upea grafiikka, erinomaiset ja tunnelmaa luovat äänet, kiitettävä pelattavuus ja elokuvamainen esitystapa tekevät ICFTD:stä Cinemawaren onnistuneimman yrityksen luoda interaktiivinen elokuva. Alkuintrokin on kuin suoraan 50-luvun hirviöelokuvista nypätty. Digitoitu (möreä ja salaperäinen) selostajan ääni pälättää uskomattoman kauan luonnon salaisista mysteereistä ja ammoisista ennustuksista parhaaseen B-elokuvatyyliin. Toimintaosuudet ovat viimeinkin asiallisia, toimivia ja kiinnostavia.

Vastineeksi hienoista grafiikoista ja äänistä levytoiminnot ovat todella aikaavieviä ja rassaavia etenkin yhden levyaseman omistajille. Muita miinuksia ei pelistä meinaa löytää etsimälläkään. Niinpä voikin vain todeta, että jos olet pitänyt saman firman edellisistä peleistä, voit huoletta ostaa tämänkin.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	96
Äänet:	92
Pelattavuus:	90
Vetovoima:	93
Yleisarvosana:	**94**



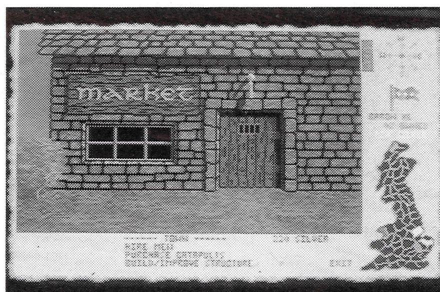
Petri Teittinen

Horrorsoft | Amiga, ST

Personal Nightmare

Kauhua on aina silloin tällöin yritetty ujuttaa tietokoneleihin, koska jo kauan on tiedetty pelonväristysten jostain syystä vetoavan ihmisiin (vrt. kauhuelokuvat, -kirjat ja -sarjakuvat). Personal Nightmare on animoitu seikkailupeli Larryjen ja Zakkien tapaan, mutta pyrkii tunnelmallaan nostattamaan pelaajan niskakarvat pystyyn.

Pelaaja saapuu tunnelmalliseen pikkukaupunkiin ja majoittuu paikalliseen pubiin. Pian selviää, että jotain omituista on tekeillä: eräs valokuvaaja joutuu yliajetuksi, postineidin tytär on hävinnyt matkalla koulusta kotiin, outo pikkupoika on leikkinyt Auschwitzia vanhempiensa kanssa, vampyyri vetää sikeitä kirkon kryptassa, pubin keittiön pesualtaasta ponnahtaa veitsiä viskova demoni, lelusotilaat teloittavat ihmisiä ja poliisi pahalainenkin on koko ajan pidättämässä, kun pelaajaparka yrittää selvittää kuka on



riivattu ja mitä ihmettä nyt seuraavaksi pitäisi tehdä.

Pelaaminen sujuu hiirellä, mutta silloin tällöin on pakko käyttää näppistä, kun käskyä ei valikosta löydy. Buu — jos kerran tehdään pelistä hiiriohjattava, voisi peli olla täydellisesti hiiriohjattava. Pelaamista hidastaa tuntuvasti tavanomainen levykeruletti, vastapainoksi tarjotaan ihan kohtuullista grafiikkaa ja ääntä. Pelin väitetään sisältävän yli 500 animaatiosekvenssiä ja 600 kiloa digitoituja tehosteita. Hahmot liikkuvatkin ruudulla luontevasti ja pelissä tavoitellaan selvää elokuvamaista tyyliä aina alkutekstejä myöten.

Juttu on kuitenkin niin, etteivät tietokonepelit toistaiseksi ole onnistuneet hyödyntämään kauhuaiheita kunnolla. Eikä siihen pysty Horrorsoftkaan. Tietokone ei ilmaisukeinona vedä tällä saralla elokuvalle vertoja visuaalisuudessa ja efektien laadussa, joten vain puhdas tekstiseikkailu on päässyt tässä suhteessa lähimmäs tavoitetta. Personal Nightmare on ihan hyvä yritys oikeaan suuntaan, mutta jo kuusnepan Forbidden Forestissa riitti tämän verran koomista Horror-tunnelmaa. Samalla tavalla Personal Nightmare on positiivisesti hilpeänkarmea pelikokemus.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**82**
Äänet:	**61**
Pelattavuus:	**50**
Vetovoima:	**62**
Yleisarvosana:	**69**

Pasi Hytönen

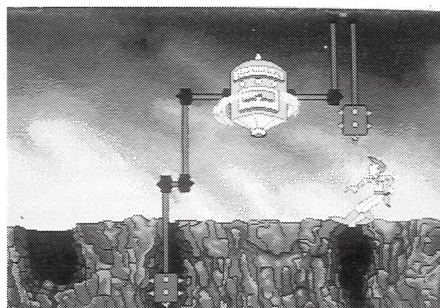
Readysoft | Amiga (ST, PC, Macintosh tulossa)

Space Ace

Don Bluth tekaisi aikoinaan animaattorin kyvyillään pelikansan ihmeteltäväksi kaksi laserlevy-tekniikkaa hyväksikäyttävää peliä, Dragon's Lairin ja Space Acen. Kanadalainen Readysoft otti hieman yli vuosi sitten urakakseen kääntää pelit kotikoneille.

Dragon's Lair hämmästytti, ihastutti ja vihastutti. Audiovisuaalisesti peli oli hyvin tarkka kopio kolikkopeliesikuvastaan, mutta useimmat pelistä monta sataa markkaa maksaneet eivät muistaneet, että pelin viehätys pelihalleissa perustui juuri laserlevyiltä ladattuihin kuviin ja animaatioon. Aivan samanlaiseen ei sentään Amigakaan pysty, joten taakka rojahti sisällön ja pelattavuuden niskoille. Niitähän ei löytynyt liiemmin edes kolikkopelistä, joten loppujen lopuksi Amigan Dragon's Lair oli vain kiva Amiga-demo. Space Acea pelihallissa pelanneena en sitten viitsinyt odottaa mitään ihmeellistä Amigan version latautumista odotellessani.

Niljakas ja sokerinmakea juoni menee suurin piirtein näin: ässä, maapallon kovin sankari, kihlattunsa Kimberlyn kanssa tepastelee ihaillen kauniita maisemia, kun kaksikon kimppuun singahtaa ilkeä Borf.



Borf-sika kaappaa upean Kimberlyn ja yrittää ohimennen napsauttaa ässän paremmille metsästysmaille. Tässä epäonnistuttuaan Borf painelee takaisin piirustuspöydän luokse ja suunnittelee massiivisen superaseen, Infanto-säteen, jonka avulla hän aikoo valjastaa koko maailman hirmuvaltansa ikeeseen. Näin siis Borf, mutta ässä on eri mieltä. Pelaajan tehtävänä onkin joystickillä tai näppäimistöllä ohjata ässä yli 40 ruudun läpi, pelastaa kaunis Kimberly ja vangita Borf.

Space Acea vaivaa aivan sama vaiva kuin edeltäjäänsä. Kun laserin tarkka grafiikka uupuu, ei peliä pidä koossa enää mikään. Tällä kertaa sentään peli pyörii puolimegaisessa koneessakin ja diskettien määrä on rutistettu neljään. Pelattavuus ja vetovoima puuttuvat kuitenkin lähes täysin. Space Ace on aivan liian helppo ja jos kärsivällisyyttä riittää, pystyy pelin pelaamaan läpi alle tunnissa yritys-ja-erehdys -systeemillä. Joystickistä ja näppiksestä löytyy rempseät neljä toimintoa: perusilmansuunnat ja tulitusnappi. Kirkas piippaus ilmoittaa aina pelin rekisteröineen pelaajan käskyn, mikä poistaa epätietoisuuden siitä, menikö sen joystickin liike nyt koneelle asti vai ei.

Kuten olette varmaankin jo osanneet arvata, ei Space Ace ole mikään peli, se on vain hieno demo, jota voi pyöritellä potentiaalisille Amigan ostajille. Yli neljänsadan markan hintalappua ei voi puolustaa millään muulla kuin tekijöiden valtavalla työmäärällä. Lopputulos ei kuitenkaan ole osatekijöiden summa. Säästätte helposti monta sataa kun pyydätte saada kokeilla peliä ensin ja pelaatte sen nopsasti läpi.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**97**
Äänet:	**92**
Pelattavuus:	**68**
Vetovoima:	**55**
Yleisarvosana:	**63**

Petri Teittinen

Microprose PC (ST, Amiga tulossa)

F-15 Strike Eagle II

Ikivanha klassikko F-15 Strike Eagle on sellainen peli, että se jos joku ansaitsee jatko-osan. MicroProsen F-15 SE II käyttää hyväkseen MP:n uusinta teknologiaa ja on tällä hetkellä yksi parhaista lentosimulaattoreista.

F-15 Strike Eagle II muistuttaa erehdyttävästi F-19 Stealth Fighteria. Ohjelmoijat ovat käyttäneet suurelta osin samoja rutiineja molemmissa peleissä. F-15 SE II:n näytönpäivitysrutiineja on paranneltu ja täytyy myöntää, että pelattaessa EGA:n 16 värillä ja 20 Mhz kellotaajuudella varustetulla AT:lla, on F-15 SE II osittain jopa liian nopea. Turhasta nopeudesta pääsee toki eroon, kun valitsee näyttötilaksi VGA:n ja sen 256 väriä.

F-15 SE II on ensimmäinen lentosimulaattori, joka käyttää VGA:n 256 väriä muuhunkin kuin ohjaamon mittaristoon. Valittaessa VGA-näyttömoodi F-19 Stealth Fighterissa ainoat erot EGA-versioon olivat hitaampi peli ja muutama harmaasävy mittaristossa.

F-15 puolestaan käyttää lisävärejä uskottavamman perspektiivin ja maiseman luomiseen. Mitä kauemmas horisonttia kohti mennään, sitä vaaleamman siniseksi taivas



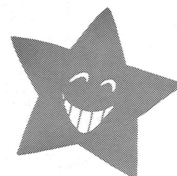
muuttuu ja sitä vaaleamman vihreäksi alapuolella vilistävä maa. Näin saadaan aikaan erittäin realistinen utuinen horisontti. Valitettavasti edes 386, jossa on 25 Mhz kello, ei oikein riitä käytettäessä VGA:ta. Kone hyppii ja nykii puolelta toiselle. Lentonautinnosta ei voi puhuakaan, vaikka grafiikka on todella upeaa. Ennemmin tyydyn 16 väriin, sillä bonuksena on nopeus.

F-19 SF:sta tutut monimutkaiset näkymät löytyvät myös F-15 SE II:sta. Mahdollisuus katsella omaa konetta lähes mistä kulmasta tahansa nyt löytyy nykyään melkein jokaisesta lentosimusta, mutta MicroProsen kehittämät erikoisnäkymät ovat todella hienoja. Voit katsella omaa konettasi siten, että maalisi näkyy samaan aikaan samassa kuvassa. Samaa näkymää voi käyttää myös käänteisesti, jolloin kamera seuraa etualalla olevaa maalia oman koneesi ollessa taka-alalla.

F-15 SE II:ssa on erikoinen ja sangen käyttökelpoinen Director-valinta, jolloin peli itse valitsee sopivat kuvakulmat automaattisesti. Valittaessa Directorin monimutkaisin vaihtoehto, peli vaihtaa kuvakulmaa lähes jatkuvasti näyttäen viholliskoneiden lentoonlähdöt ja laskeutumiset, väistöliikkeet, maasta-ilmaan-ohjusten laukaisut ja kaiken muun vastaavan. Lopputulos on sama kuin katselisi ilmataistelusta kertovaa elokuvaa. Valitettavasti tehokas taistelu on tällöin lähes mahdotonta.

Upean grafiikan, nopean ruudunpäivityksen ja monimutkaisten kameratemppujen takana piilee kuitenkin se sama F-15 Strike Eagle, jota me kaikki simulaattorien ystävät ihailimme vuosia sitten. Sama tunnelma ja hurja toiminta löytyvät tästäkin. Tämän tietävät myös MicroProselaiset ja käsikirja mainitseekin kaikille F-15 SE:n veteraaneille: älä anna ulkokuoren hämätä, pelin perusta on sama. Painu sinne ja näytä niille!

Testattu:	**PC**
Grafiikka:	**92**
Äänet:	**70**
Pelattavuus:	**89**
Vetovoima:	**93**
Yleisarvosana:	**91**



Petri Teittinen

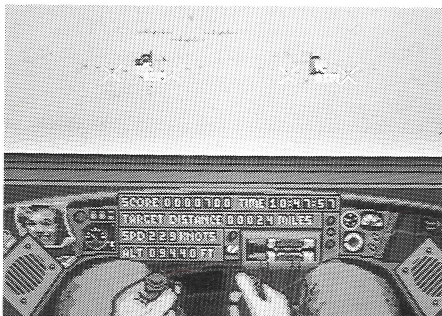
Actual Screenshots Amiga, ST, PC

Lancaster

Englantilaisen CRL:n omistama Actual Screenshots ei ole vielä tähän päivään mennessä vakuuttanut peleillään. Ensimmäinen peli, ensimmäiset 10 sekuntia kohtalaisen hupaisa gladiaattorivitsailu, jonka nimi ei syystä tai toisesta nyt tule mieleen, oli tylsä kuin piru. Sama vitsaus taitaa iskeä kyntensä Lancasteriinkin.

Pelaaja istutetaan toisen maailmansodan aikaisen pommikoneen taka-ampujan paikalle. Käsikirja kuluttaa muutaman sivun kehuakseen Lancaster-koneen mainioita ominaisuuksia ja jättää sitten pelin selostamisen sikseen, melkein.

Pelin alussa pelaaja valitsee koneeseen miehistön, joilla jokaisella on omat hyvät ja huonot puolensa. Sitten tutkitaan hieman



karttoja ja määritellään lentoreitit. Tämän jälkeen onkin vuorossa lentoonlähtö. Peli latailee muutaman hetken ja putkauttaa sitten näkyviin täytetyllä vektorigrafiikalla toteutetun maiseman, jossa näkyy hangaari ja Lancaster. Hetken kuluttua Lancaster alkaa rullata ja lopuksi nousee lentoon. Kuulostaa hyvältä, mutta totta puhuen toteutus on todella kaamea, en ole nähnyt niin hidasta ja kankeaa vektorigrafiikkaa pariin vuoteen.

Ilmassa konetta ohjataan maaliinsa liikuttamalla hiiren kohdistinta kartan päällä. Kaikki menee hyvin siihen saakka, kunnes saavutaan Saksan yläpuolelle, jolloin kaiuttimista kajahtaa lentäjän varoitushuuto: saku-ja takana. Peli hyppää taka-ampujan näkymään ja pelaajan on aika kaapata hiiri vakaaseen käteensä.

Esiin tulee hitaalla täytetyllä vektorigrafiikalla toteutettuja saksalaisia hävittäjiä, jotka syöksyvät kohti, ampuvat pari sarjaa ja livahtavat karkuun. Hiirellä ohjataan tähtäintä ja yritetään osua koneisiin. Jonkin ajan päästä, kun hyökkäävät koneet on tuhottu, peli siirtyy takaisin karttanäkymään. Hetken lennon kuluttua onkin edessä pommitus, joka on niin lapsellisen helppoa, että! Sitten

onkin vuorossa enää kotiinpaluu.

Grafiikka on aika karkeaa, vaikka silloin tällöin pelaajaa ilahduttaa kohtalainen animaatio. Kaikki vektorigrafiikka-osuudet ovat kerrassaan karmeita. äänet ovat aivan mitäänsanomattomat, lentäjän digitoidut kommentit on digitoitu varmaankin yhdellä kilohertsillä, sillä niistä ei saa kirveelläkään mitään selvää. Hiiriohjaus toimii ihan hyvin, mutta pelattavuus on silti sanonko mistä.

Vaikka peli-idea onkin mielestäni kohtalainen, uupuu toteutus todella pahasti. Actual Screenshotin ohjelmoijien ei pitäisi yrittää mitään sellaista, mihin taidot eivät selvästikään riitä. Täysi susi peli ei ole, mutta ei sitä ilokseen pelaa. Ei tällainen peli jaksa kiinnostaa, kiertäkää tekin Lancaster kaukaa, jollette halua nimenomaan Lancaster-peliä kaappinne koristukseksi.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	69
Äänet:	72
Pelattavuus:	60
Vetovoima:	55
Yleisarvosana:	**59**

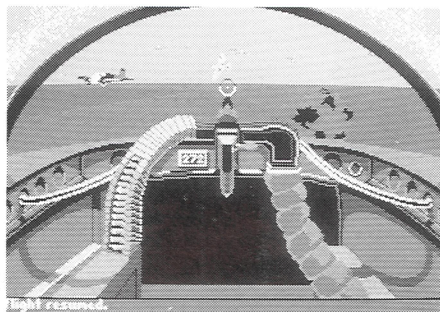
Petri Teittinen

Lucasfilm | **PC (Amiga, ST tulossa)**

Their Finest Hour — Battle Of Britain

Their Finest Hour käsittelee toisen maailmansodan ehkä ratkaisevinta aikaa: taistelua Englannista. Saksalaiset pommikoneet jyrisivät laivue toisensa jälkeen Englannin ilmatilaan tutkaverkosta ja raskaasta hävittäjävastuksesta välittämättä ja pudottivat tappavan lastinsa miljoonakaupunkeihin kuten Lontooseen. TFH on siitä poikkeuksellinen peli, että se esittää sodan molempien osapuolien silmin. Pelaaja saa vapaasti valita lentääkö hän englantilaista Spitfireä tai Hurricanea vai saksalaista hävittäjäkonetta tai pommikonetta.

Lentokoneen valinnan jälkeen ilmaantuu esiin tehtävävalikko, josta mieluinen tehtävä valitaan. Spitfire ja Hurricane lentävät vain pommikoneiden torjuntalentoja ja satunnaisia lentoja saksalaishävittäjiä vastaan. Saksalaiskoneiden valikosta löytyy valinnanvaraa parista hävittäjästä ja neljästä pommikoneesta. Hävittäjät lentävät yleensä pommikoneiden suojelulentoja ja silloin tällöin taistelulentoja. Pommikoneessa on paljon tekemistä: pelkän lentämisen lisäksi pelaaja joutuu hoitelemaan pommittajan, taka-ampujan ja sivuampujien työt, joskin aseet voi asettaa automaattiselle tulitukselle, jolloin ne kuluttavat panoksia huomattavasti enemmän.

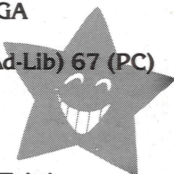


TFH on selvästi kehitetty samalla systeemillä kuin Battlehawks 1942, mutta kaikkia rutiineja on parannettu. Näytönpäivitys on etenkin nopeissa AT-koneissa esimerkillisen ripeää. äänipuoli ei ihmeemmin häikäise, musiikkia ei ole (onneksi), mutta pari äänitehostetta löytyy. Luodin kimmahtaminen rungosta on sangen hyvin toteutettu jopa PC:n ankealla äänigeneraattorilla. Peli käyttää hyväkseen Ad-Lib-korttia ja suosittelenkin sen hankkimista, sillä peli saa aivan uusia ulottuvuuksia äänikortin avulla.

Kaiken tämän lisäksi pelissä on lentäjäluettelo, johon voi tallentaa suorittamansa tehtävät ja josta voi valita siipimiehiä ja miehistön jäseniä. Sokerina pohjalla on erillinen apuohjelma, jolla saa suunnitella itselleen ja kavereilleen tehtäviä.

Pelattavuutta ei paljon paremmaksi enää saa, joskin valintojen tekeminen joystickillä on hankalaa. Vetovoimaa löytyy paljon ja kauan. En olekaan pitkään aikaan tavannut peliä, josta olisi yhtä vaikea päästä irti. TFH on selvästi yksi PC:n parhaita pelejä.

Testattu: :	PC-VGA
Grafiikka:	93
Äänet:	90 (Ad-Lib) 67 (PC)
Pelattavuus:	92
Vetovoima:	95
Yleisarvosana:	**94**



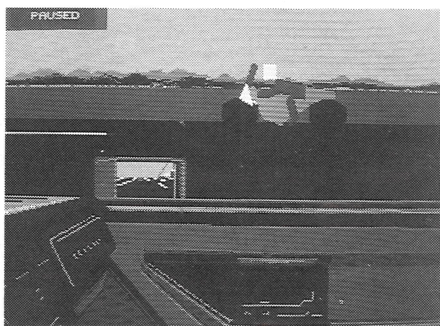
Petri Teittinen

Spectrum Holobyte | **PC (Amiga, ST tulossa)**

Vette

Olen odottanut tätä peliä kuin lehmä kevättä nähtyäni ensimmäiset valokuvat. Odotuksiani lisäsi lyhyt koepeli Lontoon PC-messuilla. Koepeli ei oikeastaan täyttänyt odotuksia, mutta oletin että olin vasta raapaissut jäävuoren pintaa ja monituntinen pelisessio paljastaisi pelin fiineimmätkin nyanssit. Nyt olen pelannut Vetteä usean tunnin ajan ja hämmennykseni oli suuri kun huomasin, että olin jo ammentanut pelin tarjonnan tyhjiin muutaman minuutin koepelaamisellani. Tämäkö yhtiö on tuottanut meille erinomaisen Falconin ja Mission Diskin???

Pelin juoni on yksinkertaisesti sama kuin Test Drivessä: ajetaan kilpaa aikaa ja vastustajaa vastaan pisteestä A pisteeseen B vältellen kolareita ja poliiseja. Tätä ideaa Spectrum Holobyte on höystänyt muutamalla pikku parannuksella, kuten kolmiulotteisella vektorigrafiikalla, useilla eri kuvakulmilla (joista suurin osa on käytännössä aivan turhia) ja kaupunkiajolla. Matkan varrelta löytyy myös hienoja maisemia, jalankulkijoita, ambulansseja, rekkoja, purjeveneitä (ei sentään tieltä, vaan vedestä), monikaistaisia moottoriteitä ja ahtaita yksisuuntaisia kaupunkiteitä.



Alussa pelaaja valitsee yhden neljästä eri Corvetesta. Vaihtoehtoja löytyy normaalista sarjatuotannossa olevasta Corvetesta superviritettyyn tiennielijään. Sitten valitaan realismin taso. Kolme eri vaikeustasoa vaihtelevat eniten siinä, miten auto reagoi kolareihin. Helpoimmalla tasolla edes 300 km/h kolari ei tee muuta kuin hieman nytkäyttää autoa ja matka jatkuu mukavissa merkeissä. Pykälää vaikeammalla tasolla moottori ja runko kärsivät vaurioita ja pienikin kolari tiputtaa huippunopeutta jo tuntuvasti. Vaikeimmalla tasolla realismi on huipussaan. Jokaiseen mutkaan ei voi hurauttaa urut auki ja luottaa renkaiden pitävyyden. Lisäksi paha kolari tappaa kuljettajankin, eikä pelkästään autoa. Pikku kolarit aiheuttavat nopeuden tippumisen, ali- ja yliohjautuvuutta sekä vikoja vaihteistossa.

Näiden jälkeen valitaan vastustaja. Peli on osittain myös kilpailu amerikkalaisen ja eurooppalaisen auton välillä, sillä vastustajaksi voi valita yhden eurooppalaisen urheiluauton. Valittavana on esimerkiksi Ferrari, Lotus ja Lamborghini. Sitten vain matkaan. *Autosta löytyy automaattivaihteisto*, jonka voi halutessaan vaihtaa käsikäyttöiseksi. Ruudun oikeassa laidassa näkyy joko kartta tai iso kasa symboleja, jotka ilmoittavat alueella vallitsevan nopeusrajoituksen, seuraavien liikennevalojen tilan ja muuta tietoa. Näkymiä voi vaihdella lähes mielensä mukaisesti. Normaalin ohjaamonäkymän lisäksi voi katsoa oikealle ja vasemmalle. Pelaaja voi katsella tapahtumia myös yläpuolella lentävästä valvontahelikopterista, jonka kor-

keutta ja kallistuskulmaa voi vaihdella. Suurin osa näkymistä on kuitenkin pelkkää temppuilua, eikä niitä voi käyttää jos ajaa oikein tosissaan.

Grafiikka on kohtalaisen yksityiskohtaista vektorigrafiikkaa, jonka yksityiskohtaisuutta voi vaihdella PC:n nopeudelle sopivaksi. Versiosta 1.0 löytyi vielä jonkin verran bugeja, jotka toivottavasti korjataan seuraavaan versioon. äänet ovat sitä normaalia surinaa, mitä PC:ltä voi odottaa. Totta puhuen Veten äänet ovat kuin suoraan PC:n Test Drive II:sta napattuja.

Pelattavuus ei ole oikeastaan huono muttei hyväkään. Liian usein saa kirota konetta joka ei tottele sauvan käskyjä. Vetovoimaa rasittavat bugit, ensimmäisen tason helppous ja muiden tasojen vaikeus. Lisäksi peli ei tarjoa tarpeeksi vastinetta rahalle, sillä siihen kyllästyy aivan liian nopeasti. Toivottavasti tulossa olevat maisema- ja lisäautolevyt tuovat mukanaan vetovoimaa peliin, joka olisi voinut olla kovin juttu moneen vuoteen.

Testattu::	**PC-VGA**
Grafiikka:	**90**
Äänet:	**55**
Pelattavuus:	**80**
Vetovoima:	**79**
Yleisarvosana:	**78**

Petri Teittinen

Activision **C-64, Amiga, ST, PC**

Bomber

Bomberin kantavana ideana on mahdollisuus kokeilla pommituslentoja useilla konemalleilla. Kuusnepan valikoimassa on kolme tavanomaisesta poikkeavaa vaihtoehtoa: Mig 29 Fulcrum, F14 Tomcat ja F5E Tiger II, jotka alussa esitellään upeasti piirretyissä kuvissa. Tällä kertaa F15, F16 ynnä muut tutummat äffät jätetään varikolle.

Koneiden aseistuksena ovat tavanomaiset Sidewinderit ja vapaasti valittava yhdistelmä maamaaleihin sopivia Maverick-ohjuksia ja pommeja. Myöhemmissä tehtävissä on mahdollisesti tarjolla muitakin aseita. Pommituslentoja ei voi vapaasti valita, mikä lisää pelin ikää tai sitten ei, sillä vaarana on ennenaikainen pitkästyminen.

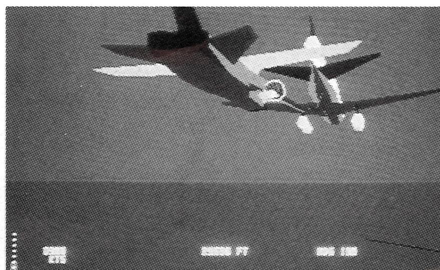
Aluksi vaihtoehdot rajoittuvat vapaaseen lentelyyn ja terroristien päämajan pommitukseen eikä tässä vaiheessa lentävistä vihollisista näy vielä jälkeäkään. Jos pystyy selvittämään kaikki tehtävät, niitä voi suunnitella lisää. Mielenkiinnon säilymisen takaa mahdollisuus vaihdella tehtävädiskettejä kavereiden kanssa.

Teknisellä puolella Bomber käy läpi simujen pakolliset kuviot. Koneen lentoa voi seurata lennonjohtotornista, satelliitista tai vapaasti valittavasta pisteestä, jonka etäisyyttä voi zoomailla. Erikoisuutena on mahdollisuus tutustua putoavan pommin näkövinkkeliin. Harvemmin nähtyjä yksityiskohtia ovat myös pitkillä lennoilla tarvittavat välitankkaukset sekä tehtävän jälkeen näytettävä taktinen kartta, josta näkee lentämänsä reitin.

Teknisistä saavutuksista voi mainita sen verran, että pelissä on kaarevia vektoreita esim. lentokoneiden moottoreissa ja renkaissa.

C-64

Täytettyä vektorigrafiikkaa käyttävän lentosimulaattorin kääntäminen kuusneloseen on vähän kuin kaupittelisi mersuja Romaniassa, eli optimismia tekijöillä ainakin piisaa. Sitä paitsi taistelu markkinaosuuksista on kiihtymässä, sillä maailma on jo väärällään toinen toistaan ihmeellisempiä simuja.



Maisema on aika piirteetön ja grafiikan päivitystaajuus on sellaista sekunnin luokkaa, mutta ainakin koneen ohjaustuntuma on siedettävän rajoilla. Huolettomassa lentelyssä kuusnelosen hitaus ei häiritse, mutta kohteeseen osuminen onkin kokonaan toinen juttu. Kokeneellakin pilotilla on edessään piinallisia hetkiä, kun kone tuntuu matelevan, ohjausliikkeet ovat liian karkeita ja kohteen etäisyys jää arvailujen varaan.

Bomberin kääntäminen kuusneloseen tuntuu jotenkin ylimitoitetulta urakalta, mutta tulihan tehtyä ja pitäkää hyvänänne. Mutta yksi seikka jäi kaivelemaan: kun pelin nimi on kerran Bomber, niin miksi siihen ei ole tajuttu laittaa paria mehevää pommituslentoa ydinaselastissa?

Amiga

Graafisesti peli on tosi hieno, upeampia mittaristoja en ole koskaan nähnyt. Lisäksi pelin kaikki objektit on piirretty todella monella polygonilla, ennätys on jossain 130 paikkeilla. äänet ovat tietysti normaalia suihkumoottoreiden suhinaa, mutta alkumusiikki on digitoitua kitaran rämpytystä, joka kestää kiitettävän pitkään, vaikka liitoskohdat huomaakin.

Ulkokuori on siis aivan kunnossa. Sitten onkin aika puhua hieman miinuspuolista. Suurin miinus löytyy pelattavuuden saralta. Kiitos monimutkaisten maisemien ja ennätyksellisten tarkkojen lentokoneiden, on ruudunpäivitys todella hidasta. Tarkoitan siis TODELLA hidasta. Eniten harmittaa se, miten toiminta hidastuu hidastumistaan, kun ruudulla alkaa olla hiemankin enemmän tavaraa.

Hitaudesta huolimatta Bomber on oiva esimerkki siitä, mihin ollaan menossa. Tehtäväeditori on vain alkua, en usko että menee kauan, kun pelaaja saa suunnitella oman koneensa ja testata sitä toisella puolella maailmaa asuvan ihmisen suunnittelemissa tehtävissä. Simulaattorifanien tulevaisuus näyttää ruusuisalta.

PC

Koneesta riippuen PC:n Fighter Bomber joko pesee Amigan version kevyesti tai sitten ei. Jos pöydälläsi muhii 20—25 Mhz 386-prosessorilla varustettu tehohirmu, on FB lähes pakko-ostos. Hitaammissa koneissa maiseman ja koneiden yksityiskohtaisuudesta voi installoinnin yhteydessä tinkiä, jolloin pelin nopeus ei kärsi kauheasti.

Englantilaisten ohjelmatalojen tyyliin kuuluu valitettavasti se, ettei mahdollisia äänikortteja oteta huomioon. Niinpä äänet ovat sitä samaa ilkeää vinkunaa ja piipitystä, jota PC:n omistajat joutuvat sietämään päivästä toiseen.

Kiitos huomattavan nopean ruudunpäivityksen, on PC:n FB:ia suorastaan ilo pelata. Muutenkin PC:n versio tuntuu yleensä ottaen paremmin toteutetulta ja mukavammalta käyttää kuin muut versiot.

Testattu:	**C-64, Amiga, PC**
Grafiikka:	**74, 88, 92**
Äänet:	**54, 82, 53**
Pelattavuus:	**71, 75, 82**
Vetovoima:	**79, 92, 94**
Yleisarvosana:	**80, 88, 92**



Jukka Tapanimäki
Petri Teittinen

Accolade **C-64, Amiga, ST, PC**

Blue Angels

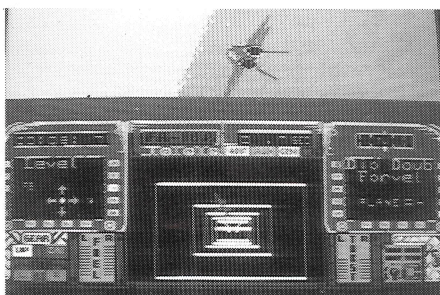
Taitolento on hauskaa, ainakin jos sitä katselee kuumana kesäpäivänä jäätelöä lipittäen. Taitolentosimulaattorin tekeminen hauskasti on hankalampaa. Tietysti jos vauhti kääntää sisukset ympäri ja koneen voi mäjäyttää huvikseen keskelle yleisöä, niin ehkä se on hauskaa. Blue Angels ei ole hauska.

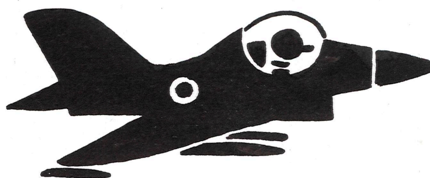
16-bittisten versioista pitäisi löytyä vektorigrafiikkaa ja vaihtelevia kamerakulmia, mutta kuusnelosen tynkäversioista ne on karsittu pois. Mitä jää jäljelle? Ruudulla on näyttöpaneli, jossa pikkuinen konesprite kiitää neliöiden läpi ja toinen sprite näyttää missä asennossa koneen pitäisi olla. Pelaa-

jan tehtävänä on pitää nämä kaksi kuviota päällekkäin ja samassa asennossa. Hienosäätöä liikkeissä ei ole, siis joko kaarrat tai lennät suoraan. Tämän typerän reaktiotestin lisäksi pelissä ei muuta sisältöä olekaan, joten arvostelun voisi lopettaa tähän lisäämällä loppukommentiksi, että BA on sontaa, älä osta.

Että jatkoit kuitenkin lukemista? Kerrotaan sitten lisää.

Lentokuvioita löytyy kolmen menun verran. Niitä voi harjoitella joko simulaattorissa tai "oikeasti". Simuloinnissa näytöllä on ainoastaan rautalangasta väännetty neliöpujottelu. Ulkoharjoittelussa neliöt siirretään ohjauspaneliin ja ikkunassa näkyy edessä kiitävä kone ja kieppuva horisontti. Näkymien ihailuun ei pahemmin jää aikaa, mutta eipä konespritessä olekaan mitään näkemistä ja maisemakin on ääretöntä puttausviheriötä.





Koelennon jälkeen voi tapittaa vekkulia käyräkaaviota, josta ilmenee miten paljon jäi puuttumaan ihannesuorituksesta. Lentonäytöksen jälkeen saa tyytyä pelkkään virheprosenttiin. Mutta ei se ketään kiinnosta, sillä peli joutaa arkistoitavaksi yhden istunnon jälkeen.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	60
Äänet:	55
Pelattavuus:	35
Vetovoima:	15
Yleisarvosana:	**21**

Jukka Tapanimäki

Microprose **PC (ST, Amiga tulossa)**

M1 Tank Platoon

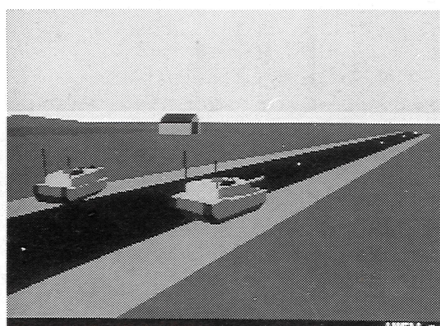
Tankkipelit ovat autopelien kera tämän hetken kuumin peliaihe. Aivan lyhyen ajan sisällä tankkipelejä on ilmaantunut useitakin. Esittelyssä nyt joukon kärkeä edustava MicroProsen M1 Tank Platoon.

M1 Tank Platoon on MicroProsen yritys kerätä markat panssarivaunuista innostuneilta pelaajilta. Valtava paketti sisältää näppäinkaavioita, disketit ja tiiliskiviromaania muistuttavan käsikirjan. Nopea käsikirjan selailu paljastaa kuoren alla piilevän monimutkaisen pelin. Kysymyksessä ei olekaan yhden tankin kontrollointi taistelukentällä, vaan jopa neljän tankin ryhmän. Lisäksi pelistä löytyy tykistötulta, ilmatukea, muita omia tankkeja (joille voi myös antaa määräyksiä) ja tietenkin rutkasti vihollisia.

MicroProsen vuosia kehittelemä 3-D -näytönpäivityssysteemi loistaa M1 Tank Platoonissa parhaimmillaan. F-15 Strike Eagle II:n tapaan valittavana on myös 256-värinen MCGA/VGA-näyttömoodi. M1 ei kuitenkaan vaadi koneelta huimaa suorituskykyä, kuten F-15 SE II. Horisontti vaalenee kauniisti hitaammallakin kuin 386-koneella. Onneksi pelin nopeutta pystyy säätämään, sillä aloittelijoille toiseksi hitainkin vauhti on aivan liikaa. Pelin yksityiskohtien määrän pystyy myös säätämään, mikä auttaa lisäämään nopeutta aivan hitaimmissakin PC-koneissa.

Kuten tunnettua, ei PC voi liiemmin äänillään pröystäillä. Niin tässäkin tapauksessa. äänen kääntää mielellään kokonaan pois päältä, etenkin kun allekirjoittanut on tottunut Amigan äänipiirin korviahiveleviin soundeihin. Olinkin onnesta soikeana, kun sain samaan aikaan M1:n kanssa testattavakseni Ad Lib-äänikortin. Vain PC:n piipitykseen tottuneelle Ad Libin äänet kuulostavat todella mahtavilta, mutta ei se sentään Amigaa voita. Räjähdykset, moottorin murinat ja ammusten kimmahtelu panssarista luovat todella massiivisen tunnelman.

Panssarivaunun ohjaamisen ei luulisi olevan helpointa touhua maan päällä. Modernit tietokoneet hoitavat kuitenkin suuren osan tarkkuutta vaativasta työstä, joten M1:n ohjaaminen ei eroa paljonkaan auton



ohjaamisesta. Pelaaja voi antaa ohjeita kuljettajalle, joka sitten taitojensa mukaisesti ohjailee tankin kohteeseen halutulla nopeudella. Tarkat manööverit kannattaa kyllä ajella ainakin aluksi itse, sillä tietokoneohjaaja ajelee kokemattomana vähän miten sattuu. Valitsemalla karttanäkymästä koko ryhmän, voi kaikki neljä tankkia passittaa haluamaansa paikkaan. Erilaisia kulkumuodostelmiakin löytyy muutama, riippuen siitä perääntyyäänkö, hyökätäänkö vai siirrytäänkö vain paikasta toiseen.

PC-koneissa oleva analoginen joystick on asia, jonka toivoisin löytyvän myös muista koneista. Esimerkiksi tähtääminen helpottuu huomattavasti kun siirtämällä tikkua vain pikkuriikkisen, siirtyy tykinpiippukin vain pikkuriikkisen. Vääntämällä tikun ääriasentoon pyörii tykkitorni aika suihkeella täysiä ympyröitä. Tikun herkkyyttä voi tietenkin säätää.

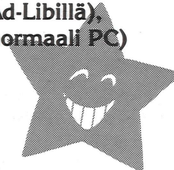
Simulaattoreille tunnusomaisia näppäimiä löytyy M1:stä varmasti enemmän kuin mistään muusta pelistä. Erilaisia toimintoja näppäimistöstä löytyy yhteensä yli 100 kappaletta! Taistelun tuoksinassa menee kokeneeltakin pelaajalta vielä helposti sormi suuhun, kun pitäisi jostain äkkiä löytää savuverhon laukaisunappula. Manuaali on valtava ja suosittelen sen läpikotaista lukemista ennen pelin aloittamista, jos meinaa pärjäillä taistelukentällä.

Niinkuin MicroProsen 3-D -maisema ei loisi tarpeeksi realismia, löytyy pelimaailmasta myös taloja ja rakennuksia, joiden taakse voi vaikkapa piiloutua. Kun peliin pääsee sisälle, huomaa yllättäen olevansa kolmannessa maailmansodassa. Vihollinen suorittaa omia operaatioitaan, lentokoneet sujahtelevat välillä tankkien ylitse suorittamaan pommituslentoja ja ilmatorjunnan tykit murahtelevat vienosti kaukaisuudessa. Kaukana linjojen takana oma tykistö valmistautuu lähettämään kranaattisuihkun määräämääsi pisteeseen. M2 Bradleyt huristelevat muutaman mailin päässä turvaan vuoren taakse ja valmiiksi toimimaan käskyjesi mukaan. Voit tykistötulen lisäksi passittaa näkymättömissä olevan vihollisen kimppuun myös hävittäjäkoneita ja Apache AH-64 -helikopterin. Pelaajalla on mahdollisuus vaikuttaa lähes kaikkeen ja niinpä koko sota riippuu myös hänen ratkaisuistaan ja toimistaan.

Kun olet tallettanut tilanteen ja palaat peliin joskus myöhemmin, jatkuu sota samasta tilanteesta ja viime kerralla suorittamasi tehtävät ovat vaikuttaneet sodan kulkuun. Jos esimerkiksi runnoit viimeisenkin vihollistankin maan rakoon, voi odottaa että joukkosi ovat siirtyneet rintamalla eteenpäin ja seuraava tehtäväsi on hyökkäysvoittoinen. Jos taas sait päihisi, on vihollinen luultavasti puhkaissut aukon puolustuslinjaasi ja joudut suorittamaan viivytystaisteluita.

Kaiken kaikkiaan M1 Tank Platoon on lähes täydellinen peli. Alkuvaikeuksien jälkeen peliin suorastaan uppoaa ja siitä irti pääseminen on todella vaikeaa. Peliä voi pelata joko toiminta- tai strategiapelinä, joskin urut-auki-ja-kimppuun -tyylillä ei pitkälle pötki. Strategiapelien ystävät tulevat rakastamaan tätä peliä, mutta tuhoamispeliä etsivät eivät välttämättä tule pitämään MicroProsen tähän mennessä monimutkaisimmasta ja syvällisimmästä pelistä. Suosittelen kuitenkin varauksetta kaikille simulaattoreista kiinnostuneille.

Testattu:	PC-VGA
Grafiikka:	92
Äänet:	83 (Ad-Libillä), 70 (normaali PC)
Pelattavuus:	90
Vetovoima:	95
Realismi:	92
Yleisarvosana:	**94**



Petri Teittinen

Mindscape	PC (ST, Amiga tulossa)

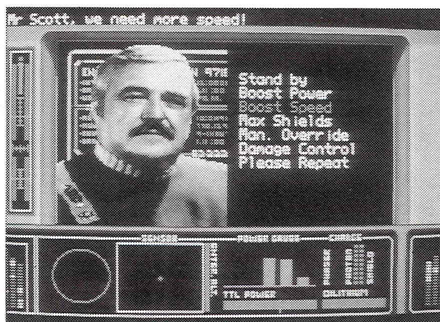
Star Trek V — The Final Frontier

Ah ja voih! Star Trek! Kuten KAIKKI varmasti jo tietävät, olen trekkie, enkä siitä muuksi muutu. Siksipä onkin erittäin vaikea suhtautua Star Trek -peliin asiallisesti hyläten kaikki pohjalla piilevät ennakko-odotukset.

Luontopoliittisen kannanoton (Star Trek IV) jälkeen olivat odotukseni korkealla. Ensimmäiset pikavilkaisut pelistä Englannissa ja elokuvan ennakkonäytöksen täpärä missaaminen olivat kovia iskuja karaistuneellekin fanille. Peli kun ei näyttänyt mitenkään ihmeen hyvältä. Nyt elokuvan nähneenä voin todeta, että se voi osaltaan johtua siitä, ettei elokuvakaan ole kovin kummoinen.

Onhan fakta, että ennemmin aluksensa räjäyttävä kuin sen vieraalle vallalle luovuttava kapteeni James T. Kirk toimii täysin epäloogisesti tässä viidennessä, mutta toivottavasti ei viimeisessä Star Trek -elokuvassa. Ilman sen ihmeempää vastustusta hän luovuttaa aluksensa komennon Spockin puoliveljelle, Sybokille, joka määrää kurssin kohti galaksin keskustassa sijaisevaa Great Barrieria (jonka pitäisi ympäröidä Linnunrata). Sybokin enneunien perusteella Suuren Muurin takana sijaitsee tarunomainen planeetta Sha Ka Ree, meille maan ihmisille paremmin tunnettu paratiisina, Eedeninä, jossa Jumala asustaa.

Peli hyppää elokuvasta ensimmäisen tunnin yli ja alkaa kohdasta, missä Sybok on antanut Kirkille käskyn suunnistaa kohti Suurta Muuria. Näin Mindscape on päässyt tekemään ensimmäisen varsinaisen Enterprise-simulaattorin, jossa pelaaja kapteeni Kirkinä jakelee alaisilleen ohjeita.



Ensimmäiseksi navigaattorille annetaan komento ottaa suunta kohti Suurta Muuria ja Sha Ka Reetä. Pienen varpin jälkeen lasketaan uusi suunta ja hypätään uudestaan. Tämä alkaa kymmenen minuutin kuluttua maistua pahasti puulta ja onkin aika saada hieman vaihtelua. Dilithiumkristallien ollessa lähes lopussa varppimoottorit menevät epätasapainoon ja avaruusaikaan syntyy repeämä, jota kutsutaan madonreiäksi (wormhole).

Näin päästäänkin pelin ensimmäiseen toimintaosuuteen. Näppäimistöltä ohjaillen pelaaja siirtää tähtäimen vastaan suhahtavan meteoriitin päälle ja posauttaa sen photonitorpedoilla hevon kuuseen. Pelin mukaan madonreiässä leijailee myös dilithiumkristalleja, jota tässä vaiheessa jo kipeästi tarvitaankin. Pelaaja siirtää tähtäimen kristallin päälle ja aktivoi vetosäteen. Näin on energiapankit taas ladattu. (Itse en kyllä ole koskaan kuullut, että dilithiumkristalleja voi löytää madonreijistä...)

Suurin piirtein samalla tavalla toimii taistelu Klingoneita vastaan. Pidetään vain huoli, ettei suojakenttien teho tipu liian alas ja annetaan palaa täydeltä laidalta.

Tylsän matkan jälkeen saavutaan Sha Ka Reelle, jossa pelaaja ottaa nyrkkeilyottelun Klaata (elokuvan "paha" Klingon) vastaan. Sitten käydään löpisemässä hassuja Jumalan kanssa, joka osoittautuukin paholaiseksi. Pirulta karkaaminen onkin sitten pelin viimeinen toimintapätkä, jonka jälkeen peli on pelattu läpi.

Jos Star Trek V — The Final Frontieria katsoo objektiivisesti pelinä, ei käteen jää paljoakaan. Tylsänpuoleinen peli kaikin puolin, käsikirjankin ollessa yksi huonoimpia, mitä olen koskaan selaillut. Graafisesti peli on VGA-koneissa todella hieno, mutta eivämhän kivat kuvat ole ennenkään peliä tehneet. Muutama samplattu efekti elokuvasta piristää kummasti pelin yleisilmettä, mutta miinuspuolelta pitää mainita, ettei peli tajua hyvän päälle mitään, eli ei ymmärrä äänikorteista hölkäsen pölähtävää.

Tavallinen kansalainen, joka ei näe Star Trekissä mitään ihmeellistä, ei myöskään tule pitämään tästä pelistä. Trekkiet taas suorastaan syövät pelin, valokopioivat logoja käsikirjasta ja länttäävät ne huoneensa seinälle. Jos olet edellinen, unohda koko juttu, jos taas jälkimmäinen, osta peli ja käy katsomassa elokuva, kun se tulee Suomeen.

Testattu:	**PC-VGA (valaistumaton/ trekkie)**
Grafiikka:	**92, 92**
Äänet:	**68, 68**
Pelattavuus:	**70, 70**
Vetovoima:	**74, 94**
Yleisarvosana:	**78, 90**



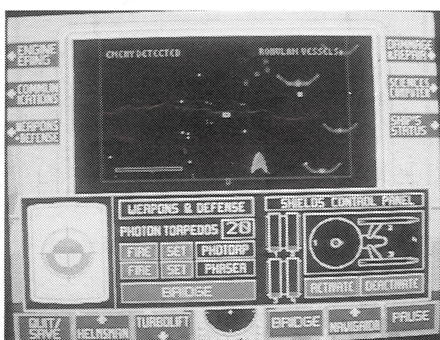
Petri Teittinen

Tobias Richter	Amiga

Star Trek — Shareware

Amigalle tuntuu löytyvän joukko Star Trek -pelejä PD-levyillä. Olen nähnyt pari jenkkiviritystä, jotka käyttävät useampaa levyä, ovat täynnä sampleja ja digitoituja kuvia, ja joista ei peliä löydä itkemälläkään. Amigisteilla on jälleen onni ja autuus syöttää koneeseensa uusi Star Trek -peli, joka ei paitsi maksa mitään myös kuuluu Trek-pelien parhaimmistoon.

Ideana pelissä on lentää Enterprisellä (Enterprise-luokan NCC-1701-A) systeemistä toiseen lastia poimien ja jättäen. Lentoa värittävät romulaanien ja klingoneiden hyökkäykset sekä asteroidiparvet. Kun tähtialus on sitten saatu hinattua vakiokiertoradalle kohdeplaneetan ympärille, voi lastia siirtää joko transportereilla tahi hätätapauksessa sukkulalla. Vakavasti vaurioituneen aluksen saa lentokuntoon lähimmässä Starbasessa.



Graafisesti peli on aivan kaupallista tasoa. Ilmeisesti digitoidut ja manuaalisesti parannetut ruudut hakevat vertaistaan, eivätkä äänieefektitkään ole hassumpia. Esimerkiksi tähtikartassa on kaikki Federaation järjestelmät oikeilla paikoillaan. Toiminta esitetään spritejen ja vektorigrafiikan risteytyksenä ihan toimivasti.

Pahin vika on edelleen varsinaisen pelin puuttuminen. Taisteluosuudet, vaikka Firebirdin vastaavat päihittävätkin, eivät ole tarpeeksi mielenkiintoisia kannattaakseen peliä, kuten eivät myöskään kiertoradalle pujottautuminen tahi sukkulalla lentely. Myös ergonomia kömmähtelee siellä sun täällä. Kaiken kaikkiaan pelistä jää turhan pinnallinen maku, ja saksalainen käsitys englanninkielestä pistää hymyilyttämään.

Puutteineenkin Star Trek — The Shareware on vähintäänkin hintansa väärtti, ja Tobiakselle kannattaa rahaa lähettää, mieluimmin kritiikin kera, jotta hän innostuisi pelin kehittelystä.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	90
Äänet:	80
Pelattavuus:	75
Vetovoima:	80
Yleisarvosana:	**75**

Nnirvi

Strategiapelit

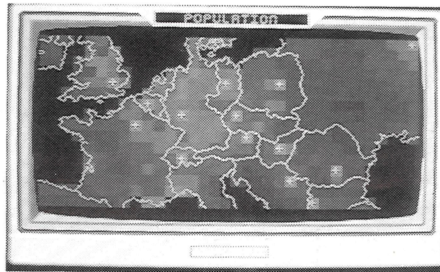
PSS — Amiga, ST

Conflict Europe

Jos muistat C-64:n pelin nimeltä Theatre Europe, tiedätkin jo suurinpiirtein millainen peli Conflict Europe on. Kysymyksessä on siis strategiapeli. Pelaajan tehtävänä on puolustaa Länsi-Eurooppaa idän suuren kansan aggressioita vastaan. Käytettävissä on usean eri maan joukkoja, ilmavoimat, erikoisjoukot (bakteerisodankäyntiä ja muuta ilkeää), sekä tietenkin viimeinen vaihtoehto, ydinaseet.

Peliä ohjataan sujuvasti hiirellä. Joukkojen siirtely ja tarvikkeiden jako joukoille hoituvat kuin leikiten hiiren viheltäessä pitkin pöydänpintaa. Jotkut toiminnot ovat harmittavasti näppäimien takana, joka rassaa etenkin silloin kun on saanut erittäin lokoisan asennon tuolissa ja pitää kumartua näppiksen ääreen.

Ydinaseiden laukaisu vaatii vielä suurempia ponnistuksia. Pelaajan täytyy plärätä käsikirja läpi ja etsiä sieltä laukaisukoodi, jonka syöttämällä saa isot patongit lentämään. Kannattaa toki muistaa, että ydinaseet eivät ole hyvä ratkaisu: vastapuolelta mähisee ohjusta takaisin ainakin saman verran, jos ei enemmänkin.



CE käyttää strategiapeliksi Amigan ominaisuuksia yllättävän hyvin. Grafiikka on ihan kivaa, etenkin värianimoitu sienipilvi on tosi nasta. Pienet digitoidut animaatiopätkät ryydittävät peliä mukavasti ja saavat toisinaan niskakarvat pystyyn. äänet koostuvat valitettavasti vain digitoidusta aseen rytinästä ja tietokoneiden huminasta ja raksutuksesta (???). Kuten sanottu, pelattavuus on kunnossa, joskin kaikki toiminnot olisi voitu siirtää hiirellä toimiteltaviksi.

Conflict Europe viehättää ainakin sota-/strategiapelien ystäviä, muille se voi olla rahanhukkaa. Pelityylinsä edustajana erinomainen.

Testattu:	**Amiga**
Toteutus:	**85**
Systeemi:	**83**
Realismi:	**80**
Kiinnostavuus:	**85**
Yleisarvosana:	**83**

Petri Teittinen

Maxis Software/Infogrames — Amiga, ST, PC, C-64

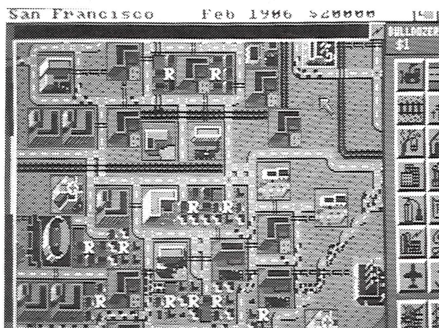
SimCity Phenomena

Enpä juuri ole kuullut kaupungista, jonka asukkaat olisivat tyytyväisiä kaupungin johtoon. Usein aatokset tallaavat reittiä "(kirosana) (kuvaileva adjektiivi ja substantiivi), taas on tämänkin kaupungin asiat päin (kirosana). Minäkin hoitaisin ne paremmin." Eivät suuret sanat suuta halo, Maxis Softwaren SimCityssä voi utopioitaan testata.

SimCity on kaupunkisuunnittelusimulaattori, joka käsitteenä sijoittuu virsilaulukilpailujen kiinnostavuusluokkaan. Käytännössä asia on toinen: tämä on niitä pelejä, jotka saavat yön täyttymään punaisilla silmillä.

Bittipormestarilla on kaksi valintaa: joko ladata valmis skenaario tai rakentaa oma pikku kaupunkinsa alusta alkaen.

Erona on lähinnä se, että valmisskenaariot käsittelevät suurkaupunkia, joka joutuu katastrofin kouriin ja pelaajalla on yleensä viisi vuotta aikaa nostaa se jaloilleen. Realistisesta "Tokio Godzillan kourissa" selvityään voi vaikka kokeilla utopistista "San Franciscon maanjäristystä". Sattuneesta syystä en ole yhden yrityksen jälkeen uskaltanut "Bostonin possahtavaa ydinreaktoria" kokeilla.



Toinen mahdollisuus on rakentaa kaupunkinsa alusta alkaen ihan itse. Idea on saada aikaiseksi kasvava ja laajeneva kaupunki, jonka budjetti pysyy plussan puolella ja asukkaat enemmän tai vähemmän tyytyväisinä.

Amiga-versiossa kaupunginhallinta käy näppärästi hiirellä, rakennuspalikoiden roikkuessa ruudun reunalla. Alareunasta päästee kakkosnäyttöön eli tilastotieto-osastoon. PC:ssä on myös hiiriohjaus, mutta näppikselläkin pärjää ihan mukavasti. Kuusnelosessa valikot valikoituvat joystickilla.

Kaupungin pääpalikat ovat asutus-, kauppa- ja teollisuustontit, joilla pelaaja kaavoittaa karttaansa. Jos hyvin käy, hypoteettiset ihmiset alkavat rakentaa niille. Asutustyypit vaihtelevat esimerkiksi slummeista hienostoalueisiin, sama periaate sovellettuna kauppaan ja teollisuuteenkin.

Voimantuottoa varten täytyy rakentaa voimala, joko hiilellä tahi atomeilla toimiva. Sitten vedetään piuhat, jotta sähkönjakelu pelaa. Itse täytyy myös rakentaa tie- ja rautatieverkosto. Kuusnepassa rautatiet on korvattu vesiputkistolla.

Muita rakennuskohteita ovat kaupan ja teollisuuden vaatimat satamat ja lentokentät, rikollisuutta tukahduttavat poliisilaitokset ja paloa kontrolloivat paloasemat. Ja yleensä ihmiset alkavat vinkua jalkapallostadionia budjetin näyttäessä varsin pieniä summia.

SimCity pyörii budjetin ympärillä. Verot on säädettävä tarpeeksi korkeiksi, jotta rahaa virtaa kaupungin kassaan, muttei niin korkeiksi, että ihmiset alkavat evakoitua halvempiin kaupunkeihin. Kulkureittien, poliisi- ja palolaitosten ylläpito maksaa rahaa, mikä kannattaa pitää mielessä hiiren kanssa heiluessa. Joka vuoden lopussa tulee tiedot kerätyistä veroista, muuttaneista asukkaista ja muusta mielenkiintoisesta.

Tietoja saasteista, rikollisuudesta, liikenteestä sun muusta saa mukavasti graafises-

sa muodossa. Gallupinkin voi teettää saadakseen selville mistä rahvas valittaa.

Kaupungin kasvaessa joutuu taistelemaan sellaisten outojen hirviöiden kuin rikollisuuden, liikenneruuhkien ja saastumisen kanssa. Mutta odottaapa kukoistavaa kaupunkia myös nippu kunnon katastrofeja. Maa saattaa tutista, ydinreaktori voi kosahtaa, tulipaloja syttyillä, tornado tahi tulva iskeä, tai voipa itse Godzilla syntyä liiallisen saasteen lapsena. Yleensä tosin korkeintaan laiva törmää siltaan tai lentokone tipahtaa kaupunkiin, eikä kunnon katastrofeja normaalipelissä juuri näy.

Katastrofeissa ei kyllä sinänsä ole eroja. Kaikki tuhoavat rakennuksia, aiheuttavat tulipaloja ja pistävät sähkönjakelun sekaisin, mutta eipä esimerkiksi maanjäristys jätä mitään railoja jälkeensä. Lievää oudoksuntaa aiheuttaa myös kesto. Tulipalo saattaa esimerkiksi riehua vuosikaupalla peliaikaa ja sama pätee muihinkin.

SimCity väittää noudattavansa aivan oikeita kaavoja laskiessaan kaupungin kehitystä, mikä lisää pelin viehätystä. Epärealistisinta SimCityssä on suunnaton kiinnostus oman kaupungin kehittämiseen. kasvattamiseen ja parantamiseen. Näinhän ei tosielämässä suinkaan ole.

Ei niin hyvää ettei jotain huonoakin. Rakennuspalikoita olisi voinut olla kaksinkertainen määrä. Vesilaitokset, viemäröinti, metrot, kunnon maantiet, siinäpä listan alkua. Muutenkin pelaajalla pitäisi olla tarkempi tapa vaikuttaa asioihin, vaikka liikenneruuhkien purku katujen liikennemerkistämisellä. Ja kuten aina, jossain vaiheessa peli muuttuu pitkäveteiseksi, kun ei oikein mitään tunnu tapahtuvan.

Tekniseltä toteutukseltaan SimCity heittelehtii laidasta laitaan. Toisaalla grafiikassa on kivoja jippoja, kuten esimerkiksi stadionilla riehuvat mikroskooppiset jalkapalloilijat ja täyttyvät parkkipaikat jalkapallokaudella, toisaalla ihmeellisesti välkkyviä ja kankeasti animoituja spritejä ja hitaan puoleinen ruudunvieritys. Kauneusvirheistään huolimatta grafiikka kuitenkin toimii, kuten tekee hiiriohjattu pelailukin.

Huonoista puolistaan huolimatta SimCity on todella erinomainen ja omaperäinen peli, joka aiheuttaa runsaasti tuttua riippuvuusilmiötä. SimCityn pelaamisen pitäisi olla pakollista useammallekin pellepoliitikolle. Toivottavasti PC-versiokin ilmestyy, niin eduskunnan PC:t saisivat hyötykäyttöä.

Testattu:	**Amiga/PC, C-64**
Toteutus:	**80, 60**
Systeemi:	**86, 72**
Realismi:	**95, 85**
Kiinnostavuus:	**95, 80**
Yleisarvosana:	**95, 80**



Nnirvi

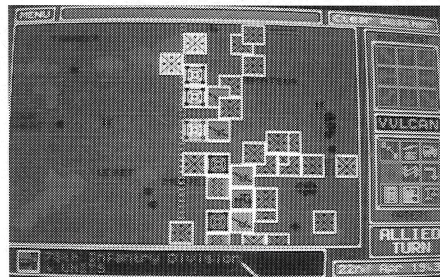
CCS — **Amiga, ST, Spectrum**

Vulcan — The Tunisian Campaign

Amiga ei tähän mennessä ole todistanut olevansa kovin hyvä strategiapelikone, kovasti mainostetuista kyvyistään huolimatta. Vain muutama harva valopilkku on harmaalle strategiataivaalle ilmaantunut, mutta kun Spectrumin strategiapeli käännetään Amigalle voi olettaa tuloksen olevan vähintäinkin ikimuistettava.

Vulcan on parannettu versio vanhasta Specun pelistä Desert Rats, joka sai joskus kovasti palkintojakin. Mutta se oli silloin ja kansa vaatii nykyään tasoakin, ja sitä Vulcanista ei juuri löydy.

Perusidea on ainoa mikä jaksaa vähänkin



kiinnostaa. Tunisian taistelut 1942—43 eivät ole suuremmin olleet kiinnostuksen kohteita, koska Afrikassa tapahtui paljon muutakin jännää. Vulcan kuitenkin paikkaa tämän aukon, ja antaa mahdollisuuden simuloida Rommelin armeijoiden romahtamisen, puolella tai toisella. Taistella voi joko koko Tunisian sotaretken tai suurimmat taistelut. Lisäoptioiksi voi valita erilaisia historiallisia tilanteita, kuten Malta vallattu, jotkin strategiset lentokentät saksalaisilla tai Afrika Corps tuhoutunut.

Tähän asti kuulostaa hyvältä. Mutta kaikki muu on syvältä p:stä. Grafiikka saa aikaan päänsärkyä, äänet ovat kuin suoraan Specusta digitoituja (ja huononnettuja) ja vaatii todella paljon mielikuvitusta jotta pysyisi kärryillä. Ainoastaan ikoniohjaus on edes välttävällä tasolla. Kartta on kuin palikoista koottu, ja palikka on pelikin.

Zarquonin tähden, kuinka joku voi julkaista tällaista? Ja myydä kaupallisena? Jopa Battletechin PD-versio Battleforce on parempi ja pelattavampi kuin Vulcan tai useimmat muut Amigan strategiapelit.

Testattu:	**Amiga**
Toteutus:	**45**
Systeemi:	**62**
Realismi:	**80**
Kiinnostavuus:	**63**
Yleisarvosana:	**42**

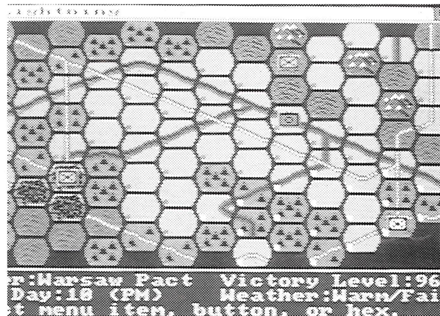
Jukka O. Kauppinen

SSI — **Amiga, ST, PC**

Red Lightning

Kaikki alkoi ihan viattomasti. NATOn stealth-koneet iskivät Itä-Saksan lentotukikohtiin suurinpiirtein samaan aikaan, kun Itämeren Merijalkaväkidivisioona nousi maihin Kööpenhaminan lähettyvillä. Kolmas maailmansota oli alkanut, ja hyökkääjä saataisiin selville vasta voittajan järjestämissä sotasyyllisyysoikeudenkäynneissä...

Red Lightning on 1990-luvulle sijoittuva operationaalisen tason strategiapeli, jonka taistelukenttä ulottuu Tanskasta Itävaltaan ja Belgiasta Puolaan. Lisäksi taistelun kulkuun vaikuttavat pelialueen ulkopuolella Norjassa, Islannissa ja Pohjois-Atlantilla käytävien taistelujen lopputulokset, joihin pelaa-



ja(t) voi osallistua lähettämällä osan maihinlaskujoukoistaan Norjaan tai Islantiin.

Gorbamainen liennytyspolitiikka on siis heitetty sinne, minne se kaikkien militanttistrategiapelureiden mielestä kuuluukin. Jos Itä-Euroopan uudistuspolitiikka ja joukkojen supistukset jatkuvat nykyistä tahtia, ei kunnon peleille tahdo kohta enää löytyä aiheita.

RL on SSI:n tyyliin hyvin monipuolinen ja yksityiskohtainen peli. Norman C. Koger, Jr on onnistunut ratkaisemaan joukon strategiapelejä vaivanneita ongelmia. Huolto, tykistötuki, kotijoukkojen moraali, joukkojen aktiviteetin vaikutukset, väsymys, tiedustelun eri tasot, eri lentokonetyypit, ruuhkat, kemialliset aseet, kaivautuminen ja rynnäköinti vain joitakin mainitakseni, on toteutettu kiitettävällä tavalla. Kun ohjelma esimerkiksi antaa tiedot edellisellä kierroksella alas ammutuista lentokoneista, luvut eivät ole suinkaan tarkkoja, sillä kaikki alasammutut vihollliset eivät ole suinkaan varmoja pudotuk-

sia, vaan vihulainen voi päästä jopa omalle kentälle asti ennen kuin jarruvarjon tuhouduttua vetää laskun pitkäksi...

Kotijoukkojen moraalin vaikutus on täysin uusi idea. Jokainen tuhottu yksikkö ja vihollliselle menetetty maa-alue (etenkin (pää-)kaupungit) heikentää kansan taistelutahtoa, ja voitot tietty kasvattavat sitä. Jos kansan taistelutahto tippuu nollille, valtio alkaa neuvotella erillisrauhasta vihollisen kanssa — neuvotteluilla on joka kierros 50-prosenttinen mahdollisuus onnistua, minkä jälkeen kyseisen valtion joukot/lentokoneet eivät enää osallistu sotatoimiin. Liittolaisten lipsuminen rivistä heikentää muiden sotaa käyvien kansojen moraalia entisestään eli yhden tippuminen voi kaataa koko sotilasliiton.

Tiedot vihollisen liikkeistä riippuvat täysin siitä, kuinka paljon tiedustelukoneita ja omia erikoisjoukkoja on kulloinkin keräämässä tietoja. Myrskysäällä, jolloin satelliittikuvista ei ole apua eivätkä tiedustelukoneet pääse ylös, perinteinen desantti on ainoa tietolähde. Lisäksi Varsovan liitolla on paha tapa luoda niin kutsuttuja Maskirovka-osastoja; tuhat vanerista tehtyä T-80:tä oikeassa paikassa voi panna NATOn pasmat täysin sekaisin.

Strategiseen realismiin keskittyminen näkyy kuitenkin muualla. Käyttöliittymää ei ole suunniteltu loppuun asti, ja peliajasta kuluu noin neljännes turhaan kämmeltämiseen. Yksittäisen yksikön tilan selvittämiseksi täytyy mennä ensin tutkimustilaan, minkä jälkeen valitaan ruutu, minkä jälkeen valitaan yksikkö. Jos halutaan ottaa yhden divisioonan yksi pataljoona lepotilasta reserviin, tarvitaan vielä kaksi valintaa lisää.

Kartan mittakaava on myös mielestäni liian suuri. Kaikki taktiseen tilanteeseen vaikuttavat tekijät eivät mahdu kerralla näytölle, vaan sitä joutuu vierittämään koko ajan. Koko Keski-Euroopan kattavasta strategisesta näytöstä ei ole yksittäisiä siirtoja suunniteltaessa paljon apua. Mittakaava saa pelaajan myös helposti hukkaamaan samaan yksikköön kuuluvia osastoja eri puolille taistelukenttää, jolloin kaikki eivät hyödy päämajan läheisyydestä.

Sitten vielä viimeisen urputukset pelin ohjeista, jotka ovat varsinainen häpeäpilkku SSI:n strategiapelien historiassa. Jotta pelaaja saa parista sekavasta taulukosta mitään irti, hänen on omistettava kirjastollinen lähdekirjallisuutta. Tärkeimmät lähteet on sentään onneksi lueteltu ohjeiden lopussa, mutta hyi joka tapauksessa.

Testattu:	Amiga
Toteutus:	80
Systeemi:	75
Realismi:	98
Kiinnostavuus:	82
Yleisarvosana:	**86**

Jyrki J. J. Kasvi

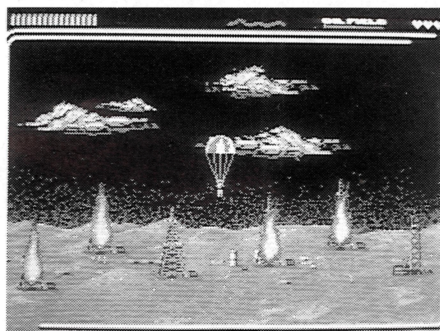
ReLine Software — **Amiga, ST (C-64 tulossa)**

Oil Imperium

Dallas tietokoneessa, mutta ilman imeliä ja hataria rakkaustarinoita. Oil Imperium käsittelee öljyalan liukasta ja likaista puolta, businesstoimintaa. Pelaajan tavoitteena on ahkeralla työllä ja pikku vilungilla saattaa muut kilpailijat pois markkinoilla ja saavuttaa näin öljymonopoli maailmassa.

Neljä pelaajaa voi perustaa oman yhtiönsä, ostaa pari öljylähdettä ja alkaa hätistellä kilpailijoitaan. Pelaajat voivat solmia sopimuksia palkkasotureiden kanssa, jotta nämä käyvät sytyttämässä kilpailijoiden öljylähteet tuleen. Muita konsteja ovat muunmuuassa kilpailijan pankin ryöstäminen, kiristäminen ja varastosäiliöiden räjäyttäminen.

Suojakeinojakin löytyy. Kuka tahansa voi palkata etsivän, joka ilmoittaa palkkaajalleen heti, jos joku kilpailijoista suunnittelee jotain tämän päänmenoksi. Jos todisteita



on tarpeeksi, voidaan juttu vetää oikeuteen ja jutun voittaja saa omakseen joitain hävinneen öljylähteitä. Normaalit rutiinityöt hoidetaan toimistosta (valittavissa on neljästä erilaisesta, yhdestä toimistosta löytyy hyllyltä USS Enterprisen pienoismalli, joten minä valitsin tietysti sen), mutta silloin tällöin pelaajan pitää hyökätä öljykentälle sammuttamaan öljypaloa, liittämään öljyputkia tai poraamaan öljyä.

Oil Imperium on ohjelmoitu saksalaisella perusteellisuudella ja täytyy sanoa, etten ole pitkään aikaan nähnyt näin pelattavaa peliä. Peli luistaa kuin unelma, eikä Gurua tarvitse liiemmin pelätä. öljymaailman kireä tunnelma välittyy pelistä todella loistavasti ja peliä pelaa ilokseen viikkoja, etenkin jos on kavereita, keitä vastaan pelata. Graafisesti OI ei auo uusia uria, mutta visuaalisesti peli on aivan tarpeeksi hyvä. Erinomaisen musiikin vastineeksi äänitehosteet ovat aika kehnoja.

Oil Imperium edustaa Amigan pelitarjontaa parhaimmillaan sekoittaen sopivasti toimintaa ja strategiaa.

Testattu:	Amiga
Toteutus:	80
Systeemi:	90
Realismi:	80
Kiinnostavuus:	85
Yleisarvosana:	**85**

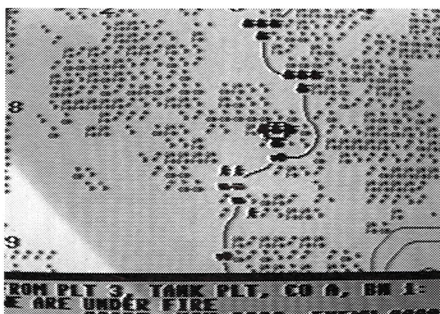
Petri Teittinen

SSI — **C-64, Atari, Apple**

Battalion Commander

Kuka muistaa vanhan, ihanan kuusnelosen pelin Combat Leader? Ken pelasi sitä päivät pitkät, koettaen erottaa vihreästä taustasta vihreät yksiköt ja vihreät viholliset? Allekirjoittanut ja J3-Kasvis ainakin. (ja minä!-NN) Kuinka moni puolestaan on koskaan kuullut Battalion Commanderista? Tai pelannut? Ei niinkään moni. Ja taas todistimme etteivät jatko-osat juuri koskaan yllä alkuperäisten tasolle.

Battalion Commander on laajennettu ja parannettu osa legendasta, Combat Leaderista. Mukana on uusia yksiköitä, 40 eri karttaa ja kolme eri osapuolta (Purukumin jauhajat, neukut ja keltanaamat vinosilmät). Kuten Combat Leaderissakin taistelu tapahtuu reaaliajassa, mikä on piristävä poikkeus. On jalkaväkeä, panssariajoneuvoja ja varsinkin tankkeja. Edistystä on tapahtunut: yksiköt eivät ole enää taustan värisiä vaan mustia, mikä säästää epätoivoiselta joukkojen



etsimiseltä samanvärisestä taustasta.

Kuulostaa siis hyvältä, valitettavasti totuus on toinen. Periaatteessa Battalion Commander voittaa Combat Leaderin miten päin vain, mutta mutta... Jotain puuttuu, lähinnä se jokin joka saa olion istumaan koneen ääressä tuntikaupalla, pelaamassa samaa peliä uudestaan ja uudestaan. Poikkeuksiakin on: yksi tuntemani henkilö pelasi aina vain tätä, ehkä siksi ettei hänellä muuta ollut.

Testattu:	C-64
Toteutus:	70
Systeemi:	75
Realismi:	85
Kiinnostavuus:	72
Yleisarvosana:	**75**

Jukka O. Kauppinen

Infogrames — Amiga

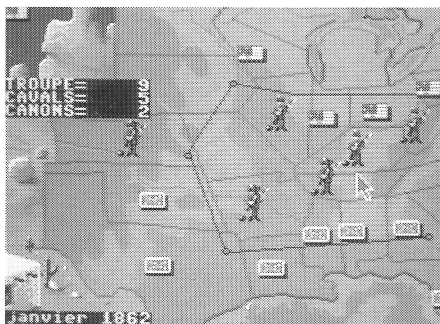
North and South

Voisi hyvin kuvitella, millaisen pelin Microprose vääntäisi Yhdysvaltain sisällissodasta: verta, hiekkaa, sapelinkalsketta ja historian patinaa tihkuva satasivuinen manuaali. Mutta kun asialla on ranskalainen Infogrames, niin koko homma on tehty vähän kieli poskella.

Jo alkuruudun valikko on täynnä huumorin pilkettä: ikoneiden klikkailua säestävät hupaisasti sovitetut fanfaarit, pelin vaikeustason voi päätellä sotilaiden ilmeistä ja peli aloitetaan klikkaamalla valokuvaajan varustesalkkua, jolloin salama välähtää ja ruutu valottuu mustavalkoiseksi. Valokuvaajakin alkaa hekotella, kun klikkaa sen takapuolta.

North and South on kevyen luokan strategiapeli, jota on höystetty muutamalla toimintajaksolla. Manööverit tehdään 1860-luvun Yhdysvaltoja kuvaavalla kartalla siirtelemällä armeijoita osavaltiosta toiseen. Siirtovuoronsa voi käyttää myös rahan lähettämiseen rautateitse päämajaan uusien joukkojen värväystä varten.

Taistelun syntyessä siirrytään taktiseen lähikuvaan, jossa kanuunaosastoa, ratsuväkeä ja jalkaväkeä liikutellaan erillisinä ryhminä. Taistelussa on aikaraja, mikä onkin välttämätöntä, sillä siltojen luona tykit voivat tehdä silppua ainoasta kulkureitistä. Ja kiirettä on pidettävä muutenkin, sillä vastustajan tykkimiehet eivät jää odottamaan vuoroaan. Hevoset hirnuvat, aseet paukkuvat, kanuunat repivät kraatereita tantereeseen ja tunnelma on muutenkin sekasortoinen.



Vihollisen päämajaa valloitettaessa on vuorossa lyhyt mutta kiihkeä toimintajakso, jossa sotilas kirmaa minkä kintuista pääsee ja välillä kattoja poitkin loikkien ripustamaan salkoon oman puolen lipun. Vastapuolen sotilaan tukkiessa tien vuorossa on turhia konstailematon ja ytimekäs käsikähmä. Siis turpiin vaan tai puukoa rintaan. Toimintaa on luvassa myös silloin, kun armeija on väijyksissä vastapuolen radan varrella. Pelaajalla on mahdollisuus yrittää junanryöstöä hyppimällä vaunujen kattoja pitkin veturin luo.

Ranskalaisilla on merkillinen kyky saada peliin kuin peliin inspiraation kipinää. Pelikeittiön herkut syntyvät perinteikkäällä reseptillä: otetaan vahva perusidea, haudutetaan ja kuorrutetaan hillityn vitsikkäillä ääni- ja grafiikkaefekteillä. Ja lopuksi se tärkein yksityiskohta: nautitaan hyvässä seurassa.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	84
Äänet:	88
Pelattavuus:	74
Vetovoima:	82
Yleisarvosana:	**79**

Ja strategiapelin kriteereitä soveltaen (mikä tuntuu vähän väkinäiseltä):

Toteutus:	86
Systeemi:	78
Realismi:	53
Pelattavuus:	74
Yleisarvosana:	**79**

Jukka Tapanimäki

Artronic — ST, Amiga, PC, Macintosh

Paladin

Yritys soveltaa "oikeista" roolipeleistä napsittuja elementtejä tietokoneessa ei välttämättä ole paras mahdollinen lähestymistapa, siis että kootaan peli rajatuista skenaarioista ja kontrolloidaan toimintaa liikepisteiden avulla. Toisaalta ainakin Laser Squadissa systeemi toimi mainiosti.

Paladinin pelaajalle asettamat tavoitteet ovat selkeitä: tuhoa tietty osuus vihollisista, löydä tietty määrä kääröjä tai vapauta tietty määrä vankeja. Hiirikäden tiukassa ohjauksessa on tyypillisen keskiaikaisella roolimiehityksellä varustettu ryhmä, jonka jäseniä voi liikutella mielivaltaisessa järjestyksessä kunnes toimintapisteet on käytetty loppuun. Tämän jälkeen siirtovuoro luovutetaan vihollisen örkkilaumoille.

Käsittääkseni ikoniohjauksen miellyttävyys perustuu siihen, että ei tarvitse joka välissä hapuilla näppäimistöä. Mutta Paladin romuttaa hienon teorian ja käyttää parissa toiminnossa hiiren ja shiftin yhdistelmää. Maininnat tämän huikean keksinnön sovellutuksista löytyvät pienellä präntillä sivuilta 16 ja 21.



Paladinin loitsu- ja taistelusysteemi on kuin alennusmyynnin katalogi: kuusi loitsua, kuusi vihollistyyppiä ja kolmetoista erilaista esinettä. Näihin mahtuu nipin napin kaikki peruskliseet, ja kun toimintakin on rajoitettu neljään ilmansuuntaan, niin pelissä ei ole kerta kaikkiaan ole tarpeeksi hohtoa.

Paladin olisi helppo liiskata maahan ja potkia hiekkaa päälle, mutta siinä on kuitenkin yksi pelastava ominaisuus. Nimittäin editori, jonka avulla voi rakentaa mielin määrin omia kenttiä ja ketjuttaa ne järkeväksi kokonaisuudeksi. Maisemaan voi rakennella jokia, metsiä ja järviä ja tiilimuureista voi kokoilla vaikkapa viisikerroksisen linnoituksen. Myös sankareiden ja vihollisten ominaisuuksia voi jonkin verran säädellä. Lopuksi mestariteoksen voi sirotella täyteen jännittäviä viestejä ja kuorruttaa sen mehevällä tarinalla.

Omatekoisesta Ultimasta on kuitenkin turha haaveilla, sillä perusainesten niukkuus on omiaan hillitsemään mielikuvituksen lentoa. Peli on edelleen samaa perusmuotoista örkinlahtausta, kääröjen etsintää ja vankien vapauttamista.

Testattu:	Amiga
Toteutus:	64
Systeemi:	60
Taistelu:	52
Pelattavuus:	63
Yleisarvosana:	**62**

Jukka Tapanimäki

Blade Software — ST, Amiga, C-64, Spe, Ams

Laser Squad

Kauan sitten, kun Spectrumkin oli vielä hengissä, tuli yhtiöltä Red Shift -peli nimeltään Rebelstar Raiders. Peli kohosi nopeasti kulttipelin maineeseen, mutta hävisi Red Shiftin ottaessa Kon-kurssin. Nyt RSR on noussut unohduksesta uudella nimellä ja uljaampana kuin koskaan.

Laser Squad edustaa harvinaista lintua pelimaailmassa. Siinä ohjataan ryhmää avaruuscommandoja mies kerrallaan, tehtävien vaihdellessa salamurhasta taistelutehtäviin. Commando-tyyppisestä rytystelystä ei ole

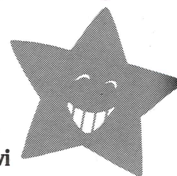
kyse, vaan taktiikka on avainsana.

Tehtävä alkaa varusteiden eli pyssyjen ja haarniskan sun muun ostamisella, jonka jälkeen miehet sijoitellaan kartalle. Liikkuminen ja menujen käsittely sujuu näppärästi joystickillä, ja pelissä on hyvin toteutettu "line of sight" eli miehet pystyvät näkemään vain mitä heidän näköpiirissään on. Tämä mahdollistaa esimerkiksi vihollisen hiipimisen takaapäin commandon kimppuun, ja lopputuloksena koko pelin ilmapiiri on hiuksianostattava. Mainittakoon vielä mahdollisuus jättää oma mies kytikseen, jolloin hän automaattisesti ampuu näkökentässään vilahtavia vihollisia.

Grafiikka on kuin Spectrumista reväistyä, mutta tämä on tarkoitettu kehumiseksi, sillä tarkkuusgrafiikalla tehdyt miehet ja taustat ovat yksityiskohtaisia ja tarkkoja. Erinomaiset graafiset efektit säestävät ammuskelua, kuten myös ihan asialliset äänet. Pelattavuus on korkeaa luokkaa. Erikoisplussana Laser Squadia voi pelata yksi tai kaksi "ihmistä". Lisäksi kuusnelosen levyversiossa ainakin on kaksi ylimääräistä tehtävää, jotka joutuu muihin koneisiin ja versioihin ostamaan erikseen. 16-bittiset versiot ovat klooneja kuusnelosesta, hiukan värkkäämmin grafiikoin.

Lähin vertailukohde Laser Squadille on ST-Amigan Breach, jonka Laser Squad päihittää mennen tullen. Todella erinomainen peli, jonka arvoa nostaa vielä Blade Softwaren lupaus julkaista lisää tehtävälevykkeitä.

Testattu:	**C-64, ST, Amiga**
Toteutus:	**90**
Systeemi:	**85**
Realismi:	**89**
Kiinnostavuus:	**93**
Yleisarvosana:	**93** Nnirvi



Origin Systems — **C-64, Amiga, PC**

Omega

On olemassa PD-peli Core Wars, jossa pelaajat pistävät ohjelmanpätkiä taistelemaan "keskusmuistiin". Omega perustuu samaan ideaan kuitenkin kuolevaiselle huomattavasti helpommassa muodossa.

Tarkoitus Omegassa on rakentaa tankki. Budjetin puitteissa valitaan tankille kuori, ase, tutka, moottori ja juppilelut. Omega ei kuitenkaan noudata suomipojan vaimonetsintämallia, sillä pelissä varustus ei ole ratkaisevaa, äly on. Ja tämä elämän henkäys puhalletaan tankkiin oman tekoälyohjelman muodossa.

CCL eli Cybertank Command Language on yksinkertainen ohjelmointikieli, jolla sielun luonti tapahtuu. Käskyjä riittää liikkumiseen, tutkan tarkkailuun, ampumiseen, lisälaitteiden käsittelyyn sun muuhun. Yleisimmät käskyt voi poimia menusta, mutta mittava piraatin masentava manuaali vaaditaan silti. Käskyjen suoritus vie aikaa leikkikellojaksoja, joten "henkien" taistelu on itseasiassa koodin optimointia.

Jos ohjelmointi on vain jotenkuten hanskassa, löytyy levyltä valmiita rutiineja, joita voi yhdistellä tai jopa osittain itse kirjoittaa. Tarjolla on täysin valmiita älyjä tai kapseleita, jotka tekevät jotain tiettyä osa-aluetta.



Tankin testaukseen sisältää Omega debugger-moduulin, simulaatioaskartelusarjan ja arviointimoduulin. Viimeisessä tankki pistetään vastakkain valmistankin kanssa, ja läpäisy kokeessa tietää isompaa budjettia tankin jatkokehittelyyn.

Jos oma äly ei sittenkään riitä, manuaalissa olevaa yksinkertaista rutiinia käyttäen saa tankin käsiohjaukseen, mutta mitäs iloa siitä sitten on?

Vaan eipä Omega mikään unelmien täyttymys ole. Aseilla ei on identtinen kantomatka, enkä paljas silmä huomaa eroa veljen moposta käännetyn kaksitahtisen ja ydinfuusiomötikän välillä. Joka tankki näyttää toisensa kloonilta, oli rakenneratkaisu mikä tahansa. CCL:n on suunnitellut ilmeisesti joku modulaarisen ohjelmoinnin lähetyssaarnaaja, mikä spagettikoodin ystävää vimmastuttaa. Nokkela peliohjelmoija sitäpaitsi olisi saanut ohittaa koko AmigaDOSin nimellä tunnetun vitsin.

Vioistaan huolimatta Omegassa on yksi painava etu: se on ainoa laatuaan. Niin Basic-noviisi kuin unissaankin assembleria vääntävä varmasti viihtyy Omegan parissa, mutta ohjelmointivammaisen ei missään nimessä kannata Omegaa hankkia. Itselläni Omega jämähti päiväkausiksi päälle tankinräpläämisen muodostuessa pakkomielteeksi.

Cybertankin voi tallentaa levylle ja postittaa kaverille. Origin onkin järjestänyt kilpailun Omega-luokan tankeille, ja jos kiinnostusta löytyy, mikään ei estäne Bittiä järjestämästä omaa epävirallista kilpailuaan.

Lähetettäessä "isi anna rahaa"-koodia maalijärjestelmään kannattaa muuten muistaa liittää dataa Omegan hyötynäkökohdista. "Mutta isi, opin ohjelmointia pelaamisen sivussa". Valitettavasti se on myös totta.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**60**
äänet:	**60**
Pelattavuus:	**55**
Vetovoima:	**85**
Yleisarvosana:	**73** Nnirvi

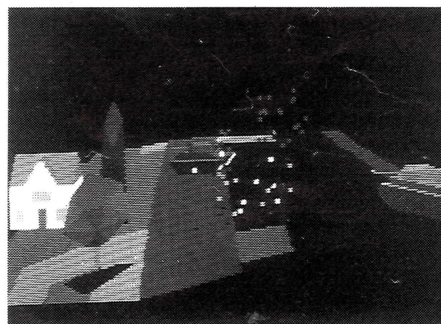
Rainbow Arts — **ST, Amiga, PC**

Conqueror

Missä saat ajaa, jos sinulla on 68 tonnin Königstiger-tankki 110 mm tykillä? Missä ikinä haluat. Tämä ikivanha vitsikin on nyt sitten käännetty peliksi.

Alkuperäinen Conquerorhan on Archimedeksen peli, jonka julkaisi Superior Software yli vuosi sitten. ST-Amiga—käännöksestä puhuttiin, mutta siihen data loppuikin. Yllättäen 16-bittiversio pelistä rullasi esiin ja vielä saksalaiselta Rainbow Artsilta.

Tankkeja löytyy tusina, neljä liittoutuneiden, neljä saksalaista ja neljä venäläistä. Opponentit valitaan historiallisten faktojen mukaan, eli USA-USSR-maaottelu ei ole mahdollinen.



Pelitasoja Conqueror tarjoaa kolme: arcace, strategia ja niiden välimuoto. Helpoimmassa versiossa pelaaja ohjaa yhtä tankkia, tarkoitus on selvitä yhä kasvavista ja paranevista vihollistankeista. Välimuodossa mukaan liittyy omia tankkeja lisää ja lopullinen tavoite on pyyhkiä kenttä vihollisista. Srategisessa osuudessa tarkoitus on miehittää tietty kohde minuutin ajan päästämättä vihollistankkeja edes lähelle. Lisäoptioina mahdollisuus tykistötuleen ja tiedustelukoneeseen, pisteiden kustannuksella. Pisteitä käytetään uusien ja parempien tankkien hankkimiseen. Enintään pelaaja voi komentaa 16 tankkia.

Robottitankkeja määräillään erillisellä karttaruudulla varsin niukalla käskyvarastolla. Määränpään lisäksi niitä on kaksi: aja ja seis. Enempää ei silti tarvitse, sillä tankit osaavat puolustautua kohdatessaan vihollisen, jopa siinä määrin, että pikkutankki ottaa telaketjut alleen, jos törmää isoon jät-

kään. Komentotankkiaan saa vapaasti vaihtaa.

Jos Viruksen kontrollit pistivät itkettämään niin Conqueror vetää vielä paremmaksi. Tankkia ohjataan telaketjuittain, päälle vielä tykkitornin ja tykin korotuksen ohjaaminen. Erilaisia ohjausvaihtoehtoja on kolme, mutta harjoitusta vaaditaan ja paljon. Kaksi pelaajaa voi yhtäaikaa ohjasta tankkia, toisen ajaessa ja toisen huolehtiessa tornista. Riitaa aiheutunee siitä, että kumpikin voi kyllä ampua. Luojan kiitos, yksin peluussa voi joko ajurin tai ampujan laittaa tietokoneohjaukseen. Itse ajoin tikulla ja annoin koneen ampua, mikä toimi ihan hyvin.

Mikään simppeli ammuskelupeli ei Conqueror ole. Tankeilla on neljä panssariarvoa niin etu, sivu kuin takapanssarillekin, vaihteleva nopeus maaston mukaan ja tykille on sekä kantomatka että panssarinläpäisy, josta johtuen tankki kuin tankki kestää aika paljon ennen jäämistään savuavana maastoon. Osumassakin kun nähkääs otetaan huomioon niin matka kuin osumiskulmakin. Varsinaista nopean tuhon riemua ei ole.

Ensi silmäys hätkähdyttää: Conqueror näyttää aivan Brabenin mestariteokselta Zarch/Virus. Grafiikka on itse asiassa parempaa kuin Viruksessa. Kumpuilevan maaston täyttävät aidon näkoiset puut, joet ja tiet halkovat maastoa, ja hauskat pikku kylät kirkkoineen ja asuinrakennuksineen antavat väriä. Kaikki, mikä maastossa on, voidaan myös tuhota.

Viruksesta tuttu yksityiskohtaisuus hallitsee Conqueroria. Tankki jättää telaketjun jäljet, ammukset savuavan kraaterin ja sitä rataa. Ainoastaan näkyvän pelikentän pieni koko ja tietty ebergonomisuus estävät Conquerorin nousun tosiklassikkosarjaan.

Conqueror ei ole simulaattori (mikäli tankit eivät korjaa vaurioitaan 20 sekunnissa), ei ammuskelupeli, vaan mielenkiintoinen hybridi, joka takuuvarmasti ei vetoa kuin pienehköön osaan pelimiehiä. Viruksen tavoin siitä muodostuu kulttipeli.

Testattu:	**ST, Amiga**
Grafiikka:	**88**
äänet:	**55,75**
Pelattavuus:	**60**
Vetovoima:	**80**
Yleisarvosana:	**90**

Nnirvi



Infogrames **Amiga, ST/STE, PC**

Full Metal Planet

Infogrames on siitä harvinainen pelitalo, että sille on tärkeintä ideoiden tuoreus. Tällä kertaa nämä sympaattiset gallialaiset ovat ottaneet käsittelyyn tulevaisuuteen sijoittuvan strategisen lautapelin.

Full Metal Planetin ideana on laskeutua metalleja pursuavalle planeetalle ja kahmia parissa tusinassa siirrossa rikkauksia minkä kerkiää. Planeetan pintaa simuloi kuusikulmaisista ruuduista muodostettu pelikenttä, joka on puoliksi veden peitossa. Apilan muotoisen tukialuksen ruumasta löytyy kahdentyyppisiä kulkuvälineitä: robotit ja proomut rahtaavat metallilohkareita, kun taas tankit ja tykkiveneet huolehtivat sotilaallisista operaatioista. Mielenkiintoisin väline on Weather Hen, eräänlainen robottitehdas, joka pystyy muokkaamaan metallilohkareista uutta kalustoa.

Liikkumista hankaloittaa satunnaisesti vaihtuva vuorovesi, joka voi jättää maakulkuneuvot veden saartamaksi tai veneet nalkkiin kuivalle maalle. Niinpä käytetyimmät maareitit kannattaa varmistaa ponttoonisilloilla.



FMP on siitä erikoinen strategiapeli, että siihen voi osallistua kahdesta neljään pelaajaa ja kaikki tietokone versus ihminen -yhdistelmät ovat sallittuja. Aluksi onkin varsin valaisevaa seurata neljän tietokonepelaajan temmellystä. Yksinäinen nurkassa nyhertäminen voi olla helpoin tapa voittaa, mutta rehti pelimies ryhtyy sotasille. Voimasuhteita voi keikauttaa harrastamalla miehekästä tykkivenediplomatiaa, eli valloittamalla vihollisen tukialuksen, mutta jos pelaajia on enemmän kuin kaksi, niin myös vihollisen kanssa liittoutuminen on mahdollista.

Sääntöjen sisäistäminen vie aikansa, mutta kun pelistä pääsee jyvälle, niin alkaa arvostaa sen aukotonta sisäistä logiikkaa ja loppuun asti harkittuja hienouksia. Esimerkiksi vihollisen kulkuvälineen tuhoamiseen tai valloittamiseen tarvitaan aina kaksi yksikköä, minkä vuoksi sotatoimien lopputulosta on yllättävän vaikea ennakoida. Miettimisajaksi voi säätää 1—9 minuuttia ja se pätee sekä tietokoneeseen että pelaajiin.

Tummanpuhuva grafiikka ja metalliset äänet eivät ole loisteliaita, mutta luovat oikean tunnelman. Pelin ainoa vakavampi puute on siinä, että kenttiä on vain yksi, mutta toisaalta shakkilaudallakin on vain kahdenvärisiä ruutuja. Lyhyesti sanottuna FMP sisältää klassikon perusainekset: yksinkertainen perusidea, mutta rajattomasti mahdollisuuksia. FMP on hyvä valinta sellaisille pelihenkilöille, jotka vieroksuvat "oikeaoppisten" strategiapelien monimutkaisuutta, mutta pitävät aivoja työllistävästä ajanvietteestä.

Testattu:	**Amiga**
Toteutus:	**85**
Systeemi:	**92**
Realismi:	**77**
Pelattavuus:	**87**
Yleisarvosana:	**89**

Jukka Tapanimäki

Arc **Amiga, ST, PC**

Prince

Pelissä on kaksi armeijaa ja valittavana kahdeksan saarta, joille joukot viskaistaan satunnaiseen kohtaan. Tavoite on selkeä: vastapuolen prinssin lynkkaaminen. Karttaa voi tutkiskella neljällä eriasteisella suurennoksella, joista ensimmäisellä näkyy koko alue, toisella armeijoiden liput, kolmannella rykmentit ja lähikuvassa komppaniat. Kahdessa viimeisessä joukot on kuvattu animoituina jalka- ja ratsumiehinä, jotka kipittävät ja listivät toisiaan. Zoomauksessa on sellainen älyttömyys, että ukkeleiden suurentuessa kuva pienenee. Komppanioiden komentaminen ei ole erityisen hauskaa, kun maisemasta näkyy helsinkiläisen yksiön kokoinen alue.

Kumpuilevan maiseman kuvaamisella hieman yläviistosta on ilmeisesti pyritty Populousmaiseen vaikutelmaan, mutta lopputulos on karmea. Maasto on epämääräisen mittakaavatonta ja hämminkiä lisää jättiläissotilaiden sotkuiset rykelmät. Kun tämä yhdistetään rajoitetun näkyvyyden ongelmaan, niin tuloksena on harvinaisen epäpelattava strategiasählays.

Tietokonetta vastaan pelaaminen on silkkaa kidutusta, sillä se ei kärsi pelaajan rajoitteisuudesta ja nuijii armeijat ärsyttävän tehokkaasti. Ohjekirjasen mukaan Prince onkin suunniteltu kahdelle pelaajalle, tarkemmin sanottuna kahdelle tietokoneelle. Modeemista ei ole apua, vaan tarvitaan kaapeli ja kaksi konetta, joiden ei tarvitse olla samaa merkkiä. Siis Amiga ja ST voivat jutustella sulassa sovussa. Mutta juttuun sisältyy pieni käytännön pulma: kuinka moni jaksaa raahata koneensa kaverin luo tai ostaa viisi kilometriä kaapelia?

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**54**
Äänet:	**46**
Pelattavuus:	**51**
Vetovoima:	**46**
Yleisarvosana:	**49**

Jukka Tapanimäki

Toimintaseikkailut

Virgin Games — C-64, Amiga, ST, PC, Ams, Spe

Shinobi

Shinobi on Virgin Gamesin versio alkuperäisestä kolikkopelistä. Tarinan mukaan paha ninja Bwah Foo havittelee kultaa ninjakoulusta, ja on tätä tarkoitusta varten kidnapannut ninjakoulun oppilaat. Koulu on kuitenkin rutiköyhä, ja ainoa ratkaisu on lähettää koulun paras opettaja vapauttamaan lapsukaisia.

Peli on jaettu useaan tehtävään, ja jokaisessa on kolme kenttää. Tehtävänä on edetä sekalaisessa maastossa varoen vihollisen ammuksia, tappaa roistoja ja pelastaa kakaroita koskettamalla heitä, jolloin ninjataika lennättää heidät kotiin isukin ja äitylin luo.

Shinobin vaikeustaso on keskiluokkaa. Ensimmäiset levelit menevät lonkalta verryttelyn merkeissä, mutta myöhemmin viholliset osaavat jo vähän katsoa eteensä. Pelissä on kolme elämää ja kolme krediittiä, joten



elämiä on yhtä paljon kuin keskivertokissalla.

Toteutus Amigan ominaisuudet huomioon ottaen: grafiikka on varsinaista blokkigrafiikkaa. Esimerkiksi isot kirjaimet tehdään suurentamalla pieniä kirjaimia ja tulos on sanoinkuvaamattoman ruma. Taustat ja viholliset on myös tehty kovalla kiireellä. Värien käyttö on horjuvaa ja animaatio lähinnä nyks-nyks.

Ilmeisesti Amigan Shinobi kuuluu sarjaan ST-käännökset, tämän paljastaa näytön vieritys, jota ei voi pehmeäksi kehua. Alkumusiikki ei säväytä, ja äänitehosteet voisivat olla paljon paremmat.

Huonosta toteutuksesta huolimatta Shinobia kuitenkin pelaa mielellään. Pelattavuus on melko hyvä, ja menoa ynnä räiskettä piisaa. Mielenkiinnon takaavat lukuisat, sopivasti vaikeutuvat levelit.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	55
Äänet:	61
Pelattavuus:	79
Vetovoima:	81
Yleisarvosana:	**78**

Jori Olkkonen

Psygnosis — Amiga

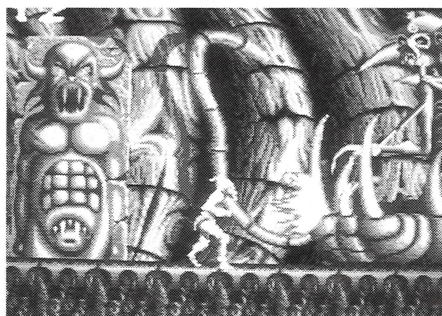
The Shadow of the Beast

Psygnosikselta on totuttu odottamaan korkeatasoista grafiikkaa, mutta The Shadow of the Beast ylittää kaikki entiset saavutukset. Visuaalinen impakti on sitä luokkaa, että aivojaan saa keräillä teelusikalla huoneen takaseinästä.

Pelistä huomaa välittömästi, että sitä ei todellakaan ole ohjelmoitu ST:llä: petomainen sankari hölkkäilee maisemassa, josta löytyy niin paljon eri nopeudella pehmeästi vieriviä kerroksia, että vaikutelma on lähes kolmiulotteinen. Lisäksi ruudulta löytyy parhaimmillaan 128 värisävyä ja kun taustalla vielä soi David Whittakerin tunnelmallinen musiikki, jossa on poikkeuksellisen korkeatasoiset samplet, niin ei voi muuta kuin vajota tuoliin ja nautiskella.

Pelin juoni on kaikessa ytimekkyydessään seuraava: ilkeä velho on uhrannut sankarin vanhemmat hämärissä kulttimenoissa ja muuttanut hänet siinä sivussa epäinhimilliseksi hirviöksi. Pedon muisti kuitenkin palailee pätkittäin ja niinpä on aika soveltaa ikiaikaista 'silmä silmästä' -filosofiaa.

Beast synnyttää etäisiä mielleyhtymiä Barbarianiin ja Obliteratoriin, mutta kankeasta ikoniohjauksesta siinä ei onneksi ole jälkeäkään. Peto aloittaa rynnistyksensä maan pinnalla idyllisen metsän laidassa. Seikkailu jatkuu maanalaisissa holveissa ja kivisessä linnoituksessa, joiden taustoissa on käytetty Amigalle ominaista dual playfield -tekniikkaa, toisin sanoen kahta päällekkäin vierivää grafiikkakerrosta. Useimmista vastaan taapertavista hirviöistä selviää yhdellä iskulla tai potkulla, mutta kun tien tukkii lähes koko ruudun täyttävä kammotus, niin avuksi tarvitaan hieman magiaa tai aseistusta.

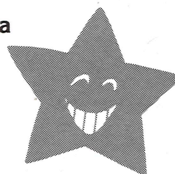


Beast muistuttaa monessa suhteessa aitoa kolikkopeliä. Rehevän grafiikan ja musiikin lisäksi siinä on tyypillinen 'tiukka oppimiskäyräé' eli toisin sanoen suorituksen on oltava jatkuvasti lähes virheetön. Huippuluokan reaktiokyvystä on apua, mutta välillä peto joutuu sellaisen saarrostuksen kohteeksi, että tekee mieli heittäytyä maahan ja näytellä kuollutta.

Kotimikrolla tehdyksi Beastin kavaltaa Amigan spritet, joissa on pahimmassa tapauksessa vain kolme väriä. Vaikutelma on vähän kuin liimaisi paperinukkeja valokuvan päälle.

Eniten pelissä arveluttaa sen korkea hinta, mutta toisaalta vastinettakin on tavallista enemmän: tuplakokoinen pakkaus sisältää tyylikkkään Roger Deanin piirtämän t-paidan ja kaksi diskettiä, joille on ahdettu 2.2 megatavua grafiikkaa ja lähes 900 kiloa upeaa Whittakerin musiikkia. Beastin yksinkertainen perusidea ei välttämättä miellytä kaikkia ja se on hemmetin vaikea, mutta itse olin ikionnellinen nähdessäni toimintapelin, jossa revitään Amigasta kaikki irti.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	96
Äänet:	95
Pelattavuus:	86
Vetovoima:	92
Yleisarvosana:	**90**



Jukka Tapanimäki

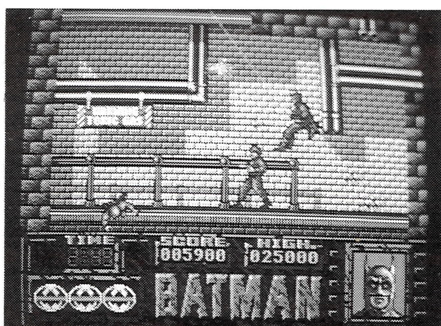
Ocean — ST, Amiga, C-64, Spe, Ams

Batman — The Movie

Frank Millerin aloittama Bat-renesanssi huipentuu Keatonin ohjaamaan elokuvaan ja sen aiheuttamaan Bat-krääsähysteriaan. Moore-Bollandin Killing Jokesta vahvasti vaikutteita ammentava elokuva on kieltämättä varsin hyvä, mutta ei kaiken aiheuttamansa kohun arvoinen.

Elokuva käsittelee karkeasti ottaen Jack Napier -nimisen pikkukonnan muuttumista psykoottiseksi Jokeriksi, hänen yritystään kaasuttaa Gotham City Smilex-myrkkykaasulla ja päättyy erinomaiseen kaksintaisteluun katedraalin katolla. Ocean sai lisenssin tehdä pelin aiheesta, mikä varmaan sai suut hymyyn, sillä onhan peli takuuvarma hitti.

Oceanille jo niin tuttuun tapaan pelin viisi osiota seuraavat elokuvan juonta. Ensin on vuorossa kemikaalitehdas ja Jack Napierin takaa-ajo. Normaalia tasokiipeilly-ammuskelua piristää Bat-köysi, joka toimii melkein



samalla tavalla kun Bionic Commandon kuuluisa käsivarsi. Kakkososassa kuusnepulit kaahavat horisontaalisesti ja amigistit Outrunin malliin Lepakkoautolla, jolloin Batköyden voi heittää lyhtypylvään ympäri auttamaan pikakääntymisessä. Kolmannessa osiossa analysoidaan Jokerin myrkkyä ja neljännessä Lepakkosiivellä katkotaan myrkkyilmapallojen naruja Afterburner/Space Harrier -tyyliin Amigassa, kuusnepassa lintuperspektiivissä. Viitososa on kilpajuoksu katedraalin huipulle ykkösosion tyyliin.

Kuusnepa-version toteutus on sekä graafisesti että auraalisestikin totuttua Ocean-laatua niin hyvässä kuin pahassakin. Batman itse on kauniin näköinen tarkkuusgrafiikka- ja monivärispriten yhdistelmä, muiden spritejen laadun vaihdellessa. Valittamista on lähinnä puhdittomissa efekteissä, joiden tilalla voi kuunnella mitäänsanomatonta taustamusiikkia. Amigassa sokkelo-osuudet ovat vaikeanpuoleisia, sillä lisääntynyttä tehoa on hyödynnetty tunkemalla liikaa spritejä kentälle.

Batman tarjoilee nipun vanhoja hyviä ideoita vetävässä paketissa, Oceanin jälleen onnistuessa vangitsemaan elokuvan binaariluvuiksi. Jotenkin vaikeaa keksiä mitään muutakaan sanottavaa.

Testattu:	Amiga, C-64
Grafiikka:	84, 84
Äänet:	85, 74
Pelattavuus:	79, 83
Vetovoima:	80, 80
Yleisarvosana:	**81, 84**

Nnirvi

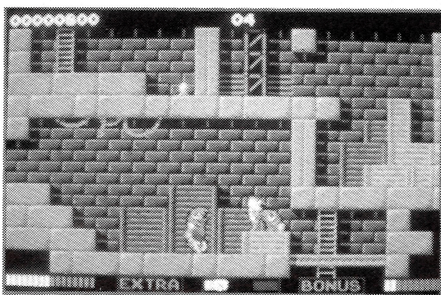
Gremlin — Amiga, ST

Switchblade

Juoni ei aina kerro mitä pelissä piilee. "Vain Hiro, viimeinen Bladeknight, voi pelastaa Thraxxin maan etsimällä ja kokoamalla Tuliterän, joka mahdollista Havokin (paha jätkä) terminoinnin." Tarina viittaa vahvasti tuikitavalliseen pompi & kerää -teokseen, luoja meitä niistä varjelkoon.

Itse asiassa Switchblade ON tuikitavallinen P&K-peli, paitsi että kliseilyä löytyy hyvin vähän. Hiron liikkuessa maanalaisessa kaupungissa huoneet ilmestyvät sitä mukaan näkyviin kuin Hiro nokkansa niihin tunkee, mitä kartoitusta vierastavat pelimiehet tervehtivät "hyvä!"-huudoilla. Massiivinen määrä piilotettuja lisäbonuksia vain kohentaa positiivista vaikutelmaa.

Hiron aggressiot purkautuvat epätotun-



naisella tavalla. Paljain nyrkein iskulaji vaihteleekin sen mukaan miten kauan firenappulaa malttaa pitää pohjassa, eikä kepin suunnan mukaan. Myös lisäaseisiin pätee yleensä sama periaate.

Vaikka SB onkin Coren (tunnettu Rick Dangerousista) suunnittelema, muistuttaa se huomattavasti pelikonsolipeliä, mikä on tässä yhteydessä tulkittava kehumiseksi. Japanin meininki paistaa läpi graafisesta suunnittelusta, söpöistä spriteistä, avauskuvista, nimistä mutta mikä tärkeintä, myös pelattavuudesta. Niin grafiikka kuin äänipuolikin on toteutettu todella huolellisesti joka suhteessa.

Gremlin ei pitkään aikaan ole julkaissut mitään erikoisen hyvää. Switchblade kirkastaa firman yrityskuvaa aika tavalla.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	84
Äänet:	90
Pelattavuus:	86
Vetovoima:	87
Yleisarvosana:	**88**

Nnirvi

Ocean — Amiga, ST, C-64

The Untouchables

Elokuva The Untouchables sijoittuu 20-luvun Chicagoon, lierihattujen ja kieltolain aikaan, jolloin katukuvaan kuuluivat viulukoteloita kanniskelevat gangsterit. Pahan pojan roolissa on tietysti Al Capone ja hänen arkkivastustajanaan on Elliot Ness ja hänen johtamansa etsivien valiojoukko.

Oceanin kunniatauluun on kertynyt jo aimo läjä onnistuneita elokuvalisenssejä. The Untouchables jatkaa Robocopissa ja Batmanissa hyväksi havaittua kaavaa, eli pelissä on monta osaa, paljon toimintaa ja mausteena älynikkarointia. Paitsi että tällä kertaa pelissä keskitytään pelkästään toiminnalliseen puoleen ja pistetään viulukotelon sisukset soimaan.



Pelissä on kaikkiaan kuusi osaa. Ensimmäisessä jaksossa Ness tekee ratsian Caponen laittomaan viinavarastoon, josta on löydettävä kymmenen todistetta. Käytännössä tämä tapahtuu ampumalla pakkilaatikoiden päällä pomppivat avainhenkilöt, jotka löytää seuraamalla yläreunaan ilmestyvää nuolta.

Helppoa se ei ole, sillä varasto on täynnä liipasinherkkää väkeä, aikaraja on tiukka ja usein ruumis lyyhähtää sellaiseen paikkaan, että joku apureista ehtii napata todisteet. Pelin muissa osissa vuorottelevat vierivät ja Operation Wolf -tyyliset ammuskeluosuudet.

Pelin toteutus niin pikkuveljessä kuin isossasiskossa noudattaa tyypillisiä Oceanmaisia uria. Taustagrafiikka on enemmän toimivaa kuin esteettistä, mutta piristäviä yksityiskohtiakin löytyy, kuten Chaplinin "Nykyaikaa" mainostava juliste. Pelihahmot ovat teräväpiirteisiä ja hyvin animoituja, esimerkiksi Nessin takinliepeet liehuvat hauskasti, kun tämä putoaa vähän korkeammalta. Pelin vaikeustaso on makuasia, mutta vähän sitä olisi voinut hillitä, sillä jo ensimmäinen osa tuntui ylivoimaiselta, kun armottomalla rehkimisellä pääsi harvoin edes 50 prosenttiseen tulokseen. Tässä suhteessa Amiga-versio kerää ruusuja, sillä eteneminen on huomattavasti helpompaa.

Eipä tästäkään Oceanin elokuvalisenssistä paljon haukkumista löydy. Lievä kaavoihin kangistuminen on jo selvästi uhkaamassa, mutta ainakin vielä rahoille löytyy riittävästi vastinetta.

Testattu:	**Amiga, C-64**
Grafiikka:	**82, 75**
Äänet:	73, 74
Pelattavuus:	**86, 82**
Vetovoima:	79, 72
Yleisarvosana:	**83, 78**

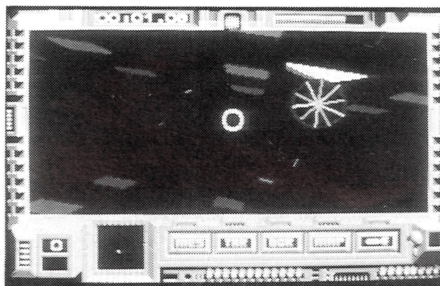
Jukka Tapanimäki

Imageworks — **Amiga, ST (PC tulossa)**

Interphase

Ensimmäisen kerran näin tämän pelin pari vuotta sitten Lontoon PCW-messuilla. Silloin demo näytti uskomattoman nopealta, itseasiassa nopeampaa kolmiulotteista vektorigrafiikkaa en ollut vielä nähnyt. Valitettavasti peli on tehnyt tuloaan jo mainitut pari vuotta, jona aikana kehitys on ajanut silloisten rutiinien ohi, eikä nykyinen peli vaikuta enää niin valtavan vilkkaalta. Pelin nimikin on aikojen saatossa vaihtunut pari kertaa Mainframesta Interphaseen, takaisin ja ties miten päin.

Pelin idea on kuitenkin tieteiskirjoissa taajaan viime aikoina esiintynyt Cyberspace ja sen valloittavat mahdollisuudet viihteen alalla. Peli sijoittuu tulevaisuuteen jolloin juppiurheilulajit ovat mennyttä kalua ja kokonaiset kansakunnat nauttivat ammattiuneksijoiden aivojen aikaansaannoksista. Nämä ammattiuneksijat näkevät määrätynlaisia unia, jotka sitten tallennetaan valtavaan päätietokoneeseen. Kansalaiset ympäri maata iskevät eräänlaisen kypärän päähänsä ja vaipuvat unenomaiseen transsiin. Kypärä yhdistää heidät päätietokoneeseen ja tulevaisuuden elektroniikan avulla unennäkijät kokevat unet ennennäkemättömän realistisella tavalla. Kokemus on niin voimakas, että herättyään uneksijat uskovat oikeasti ko-



keneensa tapahtumat, eivätkä hetkeäkään edes epäile tapahtumia uneksi.

Peli alkaa siitä, kun taitavin ammattiuneksija huomaa että koko valtavaa viihdeteollisuutta hallitseva yhtiö (Corporation) on jo vuosia ujuttanut uniin alitajunnallisia käskyjä, joilla ihmiset saadaan käyttäytymään määrätyllä tavalla. Uneksija ja hänen tyttöystävänsä, tietokonenero, päättävät lopettaa koko touhun.

Niinpä uneksija pistää päähänsä suunnittelemansa kypärän, jonka avulla hän pääsee "kulkemaan" päätietokoneen sisuksissa. Uneksijan tyttöystävä on myös päätietokoneessa, mutta fyysisesti eri tasolla. Jos päätietokoneen lukuisat suojausjärjestelmät tuhoavat uneksijan tyttöystävän tietokonekuvajaisen, kuolee naikkonen myös oikeasti. Pelaajan tehtävänä onkin tuhota tietokoneen suojaukset ja aukoa portteja tietokoneen eri tasoille. Tämä kaikki samalla kun pitää suojata tyttöystävän kuvajaista tietokoneen hyökkäyksiltä.

Pelaaminen tapahtuu hiirellä ja kaikki on kuvattu pelaajan omasta perspektiivistä samaan tyyliin kuin lentosimulaattoreissa. Pelaaja voi lukea tyttöystävältään tulleita viestejä, suunnitella kulkureittejään kartan avulla, ammuskella ja siirrellä tavaroita. Graafisesti peli on oivasti suunniteltu ja monimutkaiset kolmiulotteiset objektit luovat tunnelmaa. äänitehosteet ovat samplattuja kilinöitä ja kolinoita, jotka eivät suuremmin hetkauta suuntaan jos toiseen. Hiiriohjauksessa ei ole moitittavaa, joskin tekemistä on joskus hieman liikaa ja koko peli riistäytyy hallinnasta. Vaikeustason olisi voinut säätää pykälän pari helpommaksi. Alun sekavuus turhauttaa helposti, eikä ylenpalttinen vaikeus juuri asiaa auta, mutta kärsivällinen pelaaja löytää alta erinomaisen tieteisseikkailun.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**90**
Äänet:	**80**
Pelattavuus:	**85**
Vetovoima:	**85**
Yleisarvosana:	**87**

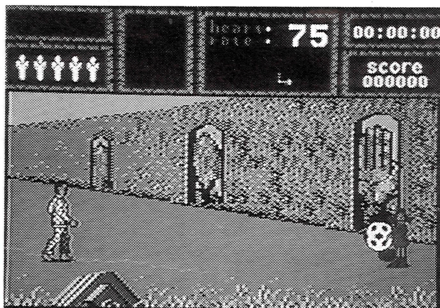
Petri Teittinen

Rainbird — **Atari ST, Amiga, PC**

Weird Dreams

Näin tämän pelin yli kaksi vuotta Englannissa PCW-messuilla, kun innostunut graafikko esitteli peliä Rainbirdin osastolla. Peli näytti ainakin minun mielestäni aivan valmiilta. Kummastuttaakin miksi pelin ilmestyminen myyntiin on kestänyt näin kauan.

Weird Dreams asettaa pelaajan leikkauspöydälle. Potilaana. Nukutusaine alkaa vaikuttaa ja pelaaja vaipuu uneen, josta ei ehkä ole paluuta. Kaikkihan me tiedämme, mitä sanotaan unessa kuolemisesta (vertaa Painajainen Elm Streetillä osat 1-5). Pelaajalla on 5 elämää ja joka kerta kun hahmo kuolee jonkin unen luoman kummajaisen seurauksena, on hän yhden pykälän lähempänä kuolemista leikkauspöydälle.



Ensimmäisessä kentässä pelaaja löytää itsensä jonkinlaisen hattarakoneen sisuksista. Hetken kuluttua hattaratikku laskeutuu alas ja alkaa pyöriä vinhaa vauhtia keräten ilmassa lentelevää hattara-ainesta. Kun tikku on täynnä hattaraa, nousee se ylös. Pelaajan pitänee kerätä itseensä paljon hattara-ainesta ja lopuksi tarttua tikkuun kiinni, jolloin tikku nostaa hänet pois koneesta. Valitettavasti vain tämä on aivan sekopäisen vaikea temppu.

Sama vika vaivaa muitakin 'unia'. Pikkutytön kanssa pallottelu ja balettitanssijan jalan väistely liukuvilla pianonkoskettimilla ovat kohtuuttoman vaikeita, eikä tämä suinkaan kehitä mielenkiintoa peliä kohtaan, päinvastoin. Vaikeuden takia pelin pakkaa nopeasti takaisin laatikkoonsa ja nakkaa menemään.

Yksi mainittavan arvoinen yksityiskohta on kuitenkin alkuruutu, jossa pelaaja makaa leikkauspöydällä ja lääkärit ovat kumartuneena potilaan ylle. Tämä on kuvattu potilaan silmin ja on lievästi sanottuna HÄIRITSEVÄ. Ruudun alareunassa väpättävä sydänkäyrä lisää kuvan kammottavuutta ää-

rimmilleen. Todella hirveä kuva, joka saa nuorimmat pelaajat näkemään painajaisunia tai ainakin pelkäämään leikkaussalia koko lopun ikäänsä.

Grafiikka on todella hyvää, vaikkei aivan uskomattoman loistavaa. Ruudulla näyttää olevan enemmän kuin 16 väriä, kiitos taitavan piirtäjän. ST repii äänipiiristään sen minkä voi, mutta tuleva Amiga-versio peittoaa sen varmasti keveästi. Pelattavuus on kunnossa, joskin yletön vaikeus ärsyttää. Idea on loistava, mutta jotain jää puuttumaan.

Testattu:	Atari ST
Grafiikka:	91
Äänet:	72
Pelattavuus:	76
Vetovoima:	71
Yleisarvosana:	**75**

Petri Teittinen

Ubisoft — **Amiga, ST**

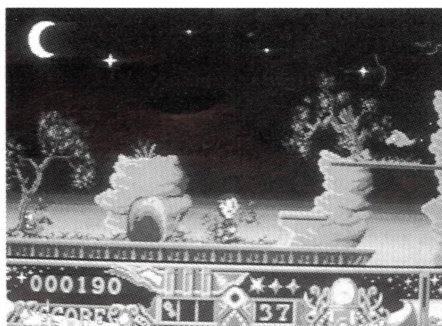
Twinworld

Gaspardit ovat veikeitä pikkuihmisiä, jotka selvästi polveutuvat hobbitien sukujuurista. Yhteistä on myös taipumus sankaritekoihin, sillä Ulopa, pienen rotunsa viimeinen saa tehtäväksi etsiä amuletin, jonka paha Maldur on varastanut ja pilkkonut kahteenkymmeneenkolmeen osaan.

Roolipelimäisestä juonestaan huolimatta Twinworlds on tavallinen tasohyppely, mutta ote on poikkeuksellisen pirteä. Ulopa on varustautunut merkillisillä heittoaseilla, jotka näyttävät kristalleilta, pomppivat kuin kumipallot ja ääntelevät kuin hevonen.

Vihulaisia tuhoamalla ja paikkoja koluamalla löytää muita matkan varrella hyödyllisiä tarvekaluja, kuten avaimia, maallista mammonaa ja vahvemmat vieterit kengänpohjiin. Löytyypä joukosta myös taikahuilu, jolla voi kutsua paikalle kauppiaan.

Maisemaa kansoittavat Maldurin kätyrit vaihtelevat enimmäkseen harmittomista siivekkäistä monipäisiin lohikäärmeisiin ja kärpäsloukun tapaisiin kasviksiin. Myös niiden kestävyydessä on eroja ja niinpä heittoaseitakin on varastossa kolmea eri voimakkuutta.



Vaakasuoraan vierivä maisema on täynnä luolia, joissa voi etsiä eteen päin vievää reittiä tai muuten vain harrastaa aarteenetsintää. Roinaa ja rikkauksia löytää paitsi lukituista kammioista, myös tiilien sisältä. Niiden rikkominen onnistuu jaloilla polkemalla, ja samalla menetelmällä voi onnistua löytämään reitin luoksepääsemättömän tuntuisiin paikkoihin.

Twinworldin esikuvana on selvästi ollut Super Mario Bros, mutta onneksi se ei sentään ole yhtä sumeilematon kopio kuin Giana Sisters, jonka tylynä kohtalona oli joutua Nintendon lakimiesten hampaisiin. Klooni tai ei, mutta joka tapauksessa Twinworld on tajuttoman hyvä peli. Valtavassa pelialueessa piisaa viihdykettä viikkokausiksi ja vaikeutta tulee lisää niin pieninä annoksina, että pelaaminen ei koskaan ala tuntua turhauttavalta.

Ulkoasultaan Twinworld ei todellakaan ole mikään ST-Amigalle tyypillinen ylensyönyt grafiikkademo, mutta reippaan naivistinen tyyli istuu tähän peliin kuin lusikka päähän. Musiikissa on sellainen erikoisuus, että sen voi joko kytkeä kokonaan pois tai puolittaa äänen voimakkuuden, jolloin efektit kuuluvat selvemmin.

Kun on nähnyt aivan liikaa kirveellä veistettyjä pelejä, niin Twinworldin kynsiviilalla hiottu pelattavuus palauttaa luottamuksen ohjelmoijien moraaliin. Suositellaan kaikille ikään ja sukupuoleen katsomatta.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	73
Äänet:	68
Pelattavuus:	94
Vetovoima:	87
Yleisarvosana:	**92**



Jukka Tapanimäki

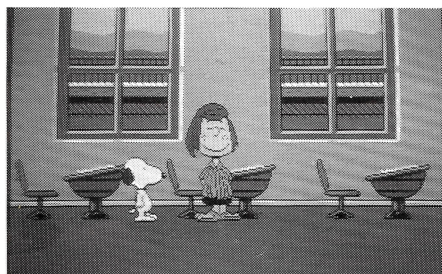
The Edge — **Amiga, ST**

Snoopy

Menestyvän sarjakuvan ainekset Charles Schulzin mukaan: otetaan lauma pikkuvanhoja kakaroita ja jätetään aikuiset turhina pois. Lisätään varsinaiseksi tähdeksi koira, koska ihmishenkilöiden inhimillinen ilmaisuvoima on rajoitettu. Tuloksena Tenavat, eräs suosituimmista ja maailmanlaajuisimmista sarjakuvista. Ja jos aihe myy sarjakuvana, myy se tietokonepelinäkin.

Näin ainakin uskoo The Edge, joka on tämän Ressu-pelin markkinoille tempaissut. Peli on tyypillinen toimintaseikkailu: Eppu hukkasi riepunsa ja Ressu lähtee etsimään, kun mokoma traumaatikko ei psykiatrillekaan mene. Sankarimme kulkee pitkin ja poikin maisemia kuljetellen ja käytellen erilaisia esineitä. Maisemat ja hahmot ovat uskollisia alkuperäisesitykselle, eikä mitään tyylirikkoja ole havaittavissa.

Äänipuoli rajoittuu tässä tietokonesarjakuvassa alkuruudun melodiaan. Yksi joystick ja välilyöntinäppäin riittävät jäniskoiran ohjailuun, kunhan vaan tietäisi/arvaisi mitä pitää tehdä. Liikkeet saisivat olla vähän vikkelämpiä. Vain yhtä esinettä pystyy kuljettamaan kerrallaan ja vähän ajan kuluttua huomaa kuljeskelevansa edestakaisin pelin varsin suppeaa aluetta.



Peli olisi varmasti nuorempien toimintaseikkailupelien ystävien makuun, mutta heitäkin varoitettakoon pelin epäloogisuudesta ja muutamista harmittavista bugeista. Esimerkki 1: käytettävät esineet on mahdollista pudottaa sellaiseen kohtaan, joista niitä ei enää saa pois. Esimerkki 2: pelissä käytettävää kirjoituskonetta voi käyttää kahteen tarkoitukseen. Ensin kirjeen kirjoittamiseen. Sen jälkeen Amigan resetoimiseen. Yäk.

Joka tapauksessa peli osoittaa, etteivät Edgen sarjakuvalisenssit graafiselta ulkoasultaan onnahtele. Bugit pois, pelattavuutta hiukka lisää ja seuraavaksi aiheeksi vaikka Lassi & Leevi, Edge hyvä.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	93
Äänet:	20
Pelattavuus:	38
Vetovoima:	60
Yleisarvosana:	**52**



Pasi Hytönen

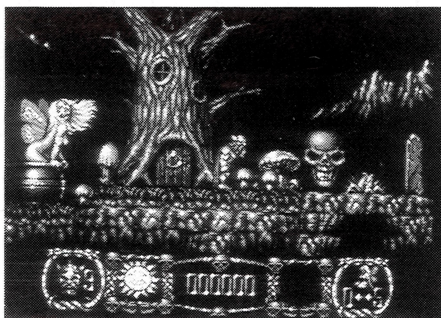
Hewson	Amiga, ST, C-64, Spectrum

Stormlord

Maailma on vaarassa, kun ilkeä velhotar vangitsi keijut, joiden toimenkuvaan kuuluu rauhan ja harmonian säilyttäminen. Niinpä apuun on kutsuttava mahtava partainen setä nimeltä Stormlord, jonka kipunoivissa kämmenissä riittää tulivoimaa.

Stormlord on tavanomainen vaakaan vierivä hypi ja ammu -tyylinen peli, johon on ripoteltu iänikuisia "käytä esinettä oikeassa kohtaa" -tyylisiä ongelmia. Ratkaisuja ei kahteen kertaa tarvitse miettiä, esimerkiksi avaimet aukovat ovia ja happosateessa on suojauduttava sateenvarjolla, mutta tiukka aikaraja onkin pahempi pulma.

Maisemasta löytyy eräänlaisia teleportteja, joiden päälle astumalla voi kutsua paikalle myrskyukkoa rahtaavan linnun (ohjeet väittävät sitä kotkaksi, mutta äänestä päätellen se on ruskeaksi värjätty hybridivaris).



Pelin ideointi on jäänyt keskinkertaisen kliseekokoelman tasolle, mutta sen vastapainona on vaikuttava ulkoasu. Mehevän tummasävyinen ja mielikuvituksellinen grafiikka on kuin suoraan korkeatasoisen satukirjan sivuilta, paitsi että nakuilevat keijut eivät oikein sovi kuvaan. Sankari on vaikuttavan näköinen järkäle, mutta animaatiossa voisi olla vähän vauhdikkaampi ote, sillä ukko liikkuu kuin seipään niellyt. Musiikki ja äänitehosteet ovat laadukasta työtä, mitä sopiikin odottaa hollantilaiselta Maniacs of Noise -tiimiltä.

Stormlord on ulkoisesti näyttävä ja teknisesti tyydyttävä, mutta jotain on pielessä, kun pelaaminen alkoi jo toisella tasolla tuntua yksitotiselta puurtamiselta. Ehkä pelin suunnittelijalla on sama vika kuin sankarin animaatiossa: pitäisi ottaa vähän rennommin.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	90
Äänet:	88
Pelattavuus:	76
Vetovoima:	67
Yleisarvosana:	**72**

Jukka Tapanimäki

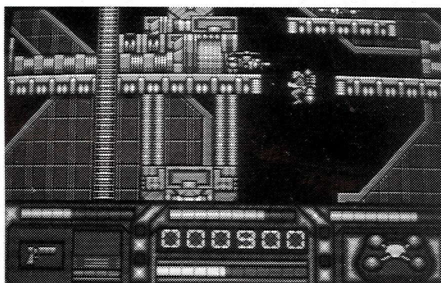
Psyglapse	Amiga, ST

Stryx

Robottien vallankumouksen ehkäisemiseksi on kaksi keinoa: Asimovin kehittelemät robotiikan pääsäännöt tai rajoitettu elinikä Blade Runnerin tyyliin. Tämän pelin maailmassa on sovellettu jälkimmäistä, mutta huonolla menestyksellä. Robotit nimittäin päättivät sanoa irti työsopimuksensa elinvoimaa säätelevän päätietokoneen kanssa. Niinpä Stryx-cyborgin on aika pistää piuhat kiinni ja ryhtyä robottipoliisin hommiin.

Tunnelmaan virittävän alkudemon jälkeen Stryx ryhtyy kärventämään kapinallisten mikropiirejä kupolikaupungin taso- ja tikapuumaisemassa. Siellä odottavat poimijaansa liikkumista helpottava suihkureppu ja muut tarvekalut. Tasohyppelyrutiinin katkaisee louhinta-aluksella törmäily kaupungin alla olevassa luolaverkostossa sekä huristeleminen seuraavaan kaupunkiin suihkupyörän satulassa. Touhun tekosyyksi on kehitelty värikoodattu tuhosysteemi, joka on avain mekanolelujen hallitsemiseen.

Stryxin ennakkotiedotteissa Psyclapse uhosi, että tavoitteena on ollut löytää optimaalinen koko hahmoille ja pelialuelle. Ei kuulosta kovin jännältä, mutta pelattavuuteen panostaminen on toki terve asenne. Ikävä kyllä homma romuttuu esineitä poimittaessa käytettäviin näppäimistökomentoihin: laitetaan ase taskuun, poimitaan esine, kelataan inventaariosta tyhjä ruutu, siirretään esine inventaarioon, kelataan inventaariosta ase ja lopuksi siirretään ase takaisin käteen. Yleensä toimituksen aikana tyhjästä materialisoituu robotti, joka tykittää sankaria otsaluuhun ja lennättää hänet kauniissa kaaressa muutamaa kerrosta alemmaksi.



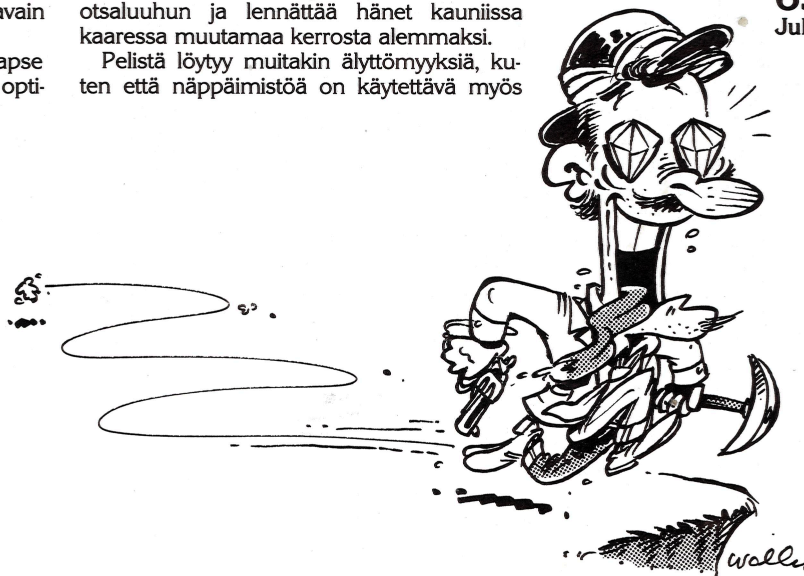
Pelistä löytyy muitakin älyttömyyksiä, kuten että näppäimistöä on käytettävä myös kävelystä juoksuun vaihdettaessa tai ovia avatessa, kyykyssä ei voi ampua ja sen sellaista, mutta antaa olla. Eiköhän jo tullut selväksi, että Stryxin aiheuttamat reaktiot eivät edes etäisesti muistuta pelaamisen iloa.

Ulkoasussa on lähinnä panostettu näyttävään alkudemoon. ääriviivoilla tehostettu grafiikka on kirjavuudessaan jotenkin värityskirjamaista ja äänitehosteetkin ovat säälittävän ponnettomia. Toisaalta Psyclapse on tunnetusti Psygnosiksen roskakori, joten mitään mullistavaa ei kannata odottaa.

Ei Stryx sentään mikään katastrofi ole, sillä ideoinniltaan ja tekniseltä toteutukseltaan se on sellaista normaalia perusviihdettä. Mutta pelatessa tarvitaan Zen-budhistinen kärsivällisyys ja kolme kättä.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	74
Äänet:	60
Pelattavuus:	47
Vetovoima:	70
Yleisarvosana:	**65**

Jukka Tapanimäki



Toiminta- ja taitopelit

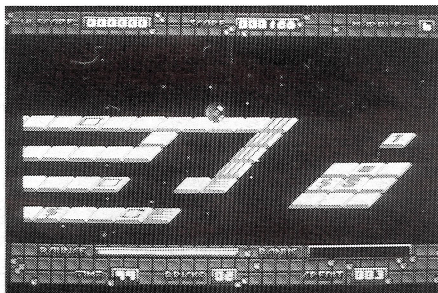
Sphinx Software | **Amiga (C-64, ST tulossa)**

Magic Marble

Saksalainen Sphinx Software on markkinoilla uusi yrittäjä ja sen ensimmäinen yritys, Magic Marble, ei ole yhtään hullumpi. Ohjelmoijat ovat vaihteeksi yrittäneet keksiä peliinsä omaperäisen idean, siinä jotenkuten onnistuenkin.

Pelissä ohjaillaan marmorikuulaa läpi monimutkaisten sokkeloiden varoen reunalta putoamista ja keräilemällä kaikenlaista krääsää, joista saa lisäaikaa, lisäelämän, suojakentän ja kaikkea muuta normaalia.

Saksalaiset ovat aina kiinnittäneet huomiota yksityiskohtiin, niin myös tässä pelissä. Peli vilisee uusia ohjelmointi-innovaatioita, välillä jopa kyllästymiseen asti. On toki kivaa, että ohjelmoija on keksinyt rutiinin, jolla voi pyöritellä tasonumeroita näytössä kolmiulotteisesti, mutta liika on liikaa. Pelialue vierii luonnollisesti täysin virheettömästi



ja puhtaasti. Pelattavuus on myös hiottu kohdalleen. Marmorikuula tottelee joystickia kiitettävästi, eikä koskaan ole pätevää syytä heittää joykkaria seinään ja kirota pelin epäpelattavuutta.

Tämän tyyliseksi peliksi grafiikka on mukavan pikkutarkkaa ja yksityiskohtaista. Ohjelmoijien motto taitaa olla "pieni on kaunista", sillä animoidut esineet ovat hyvin pieniä, mutta siitä huolimatta erittäin hyvin animoituja. äänitehosteet ovat niitä tavallisia pihinöitä, suhinoita ja kolinoita, mutta taustalla soiva kappale on erittäin hyvä. Sitä kuuntelee mielikseen, vaikkei pelaisi koko peliä.

Magic Marble on erinomainen esitys uudelta yhtiöltä. Jos pelien taso pysyy tällaisena, ei mene kauaa ennenkuin Sphinx ohittaa toisen kovan saksalaisen, Rainbow Artsin.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	88
Äänet:	89
Kiinnostavuus:	82
Pelattavuus:	89
Vetovoima:	85
Yleisarvosana:	**86**

Petri Teittinen

Microstyle/Microprose | **Amiga, ST, C-64**

Rainbow Warrior

Microprose on lähinnä tullut tunnetuksi sotaisista simulaattoreistaan, joissa lahdataan pieniä punaisia muukalaisia maapallon toiselta puolelta. Niinpä onkin melkoinen shokki, että se julkaisee pelin, joka täysin avoimesti ja estotta mainostaa ympäristöjärjestö Greenpeacea. Pelin mukana seuraa korkealuokkainen ja paksu uusiopaperille painettu vihkonen, jossa kuvaillaan järjestön toimintaa ja annetaan siinä sivussa mojova annos tietoa ympäristöongelmista. Itse asiassa se on varsin kiehtovaa luettavaa. Tiesitkö esimerkiksi, että otsonikerros sijaitsee parinkymmenen kilometrin korkeudessa ja sen pitoisuus on vain 1/100 000?

Mutta nyt siihen vähemmän tärkeään asiaan, eli itse peliin. Rainbow Warrior koostuu seitsemästä erillisestä osasta, jotka perustuvat Greenpeacen järjestämiin tempauksiin. Näistä ensimmäisenä on radioaktiivista jätevettä pumppaavien putkien tukkiminen. Ideana on opastaa sukeltaja putkien luo delfiinin avustuksella. Työtä vaikeuttavat kalastajien verkot, myrkylliset meduusat ja muut meren elävät, joista ainakin pienimmät eväsankari pystyy pitämään loitolla. Välillä on käytävä haukkaamassa happea pinnalla, sillä delfiinihän on tunnetusti nisäkäs.



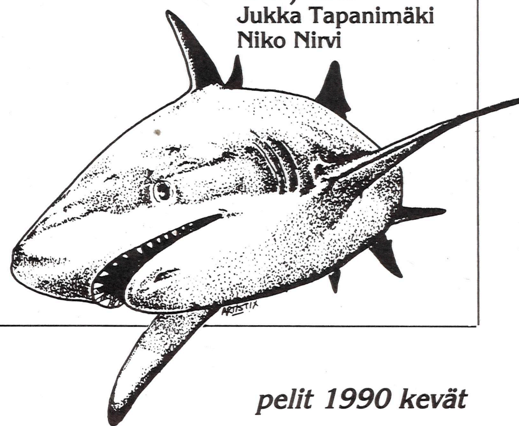
Ensimmäisen osan ideointi vaikuttaa jännittävältä, mutta entä ne muut? Tarjolla olisi hylkeenpoikasten suojelua, valaanpyyntialusten häirintää ja muuta kansalaistottelemattomuutta. Ikävä kyllä kuusnelosen kasettiversiossa on sellainen perustava moka, että peliä ei voi itse valita, vaan ne on pelattava läpi yksi kerrallaan. Kaiken huipuksi jo ensimmäinen osa on tuskastuttavan vaikea, vaikka pelaajalle annetaan peräti kymmenen henkeä. Tämä on todella törkeää materiaalin tuhlausta, sillä veikkaanpa että 99 prosenttia pelaajista kyllästyy jo kauan ennen pelin toista osiota.

ST-versiossa, kuten ilmeisesti kuusnepan levyversiossa, voi valita itse haluamansa pelin. Grafiikka on itse asiassa osittain jopa erinomaista, mutta valitettavasti pelit eivät siitä parane. Tarjolla on break-outia, pomppimista, kiipeilyä ja sitä sun tätä ekologisessa paketissa. Pelien yksinkertaisuus ei riitä varttuneelle pelaajalle, mutta ilmeisesti tarkoitus onkin jakaa ekotietoa nuoremmille pelaajille. Kai. Samalla vaivalla olisi voinut tehdä kunnon pelin, kyllä Greenpeace sen on ansainnut.

On Rainbow Warriorissa ainakin se hyvä puoli, että sillä voi ostaa itselleen hyvän omantunnon. Osa tuotosta nimittäin menee suoraan Greenpeacelle.

Testattu:	C-64, ST
Grafiikka:	71, 82
Äänet:	65, 72
Pelattavuus:	61, 61
Vetovoima:	50, 50
Yleisarvosana:	**60, 65**

Jukka Tapanimäki
Niko Nirvi



Activision | ST, Amiga, C-64, Ams, Spe

Dynamite Dux

Olipa kerran Lucy-tyttönen, jolla oli kaksi söpöä lemmikkiankkaa nimeltään Bin ja Pin. Epäilemättä he olisivat eläneet elämänsä onnellisina loppuun asti, mutta hirmuinen Archacha puhalsi suuren kuplan, joka vei Lucyn mennessään. Siitäkös ankat tulistuivat ja lähtivät maailman toiseen laitaan Lucya noutamaan raivaten esteet tieltään räjähtävillä nyrkeillään.

Ankat vaeltavat yksin tai pareina kohdaten rullalautailevia kissoja, kuolettavasti karjuvia liskoja, kranaatinheittimillä aseistettuja koiria ja muuta vihamielistä eläinkuntaa. Niistä selviää nopeilla ja tarkasti ajoitetuilla iskuilla, tai hypermurskaavalla superiskulla, jonka saa aikaan pitämällä tulitusnäppäintä pohjassa. Tällöin ankka alkaa pyörittää vinhasti kättään ja, KERPOW, ruutuun ilmestyy kerrassaan valtava nyrkkeilyhanska. Itsepuolustukseen voi käyttää myös kaikenlaista käteen osuvaa roinaa, kuten kiviä, pommeja, liekinheittimiä ja maaliin hakeutuvia ohjuksia.

Jokaisella tasolla on pari kohtaa, jossa etenemisen pysäyttää jokin Archachan mustan mielikuvituksen tuotteista. Esimerkiksi ensimmäisen tason puolivälissä ankat tapaavat liekkejä viskovan tulipatsaan, jonka riehumista on hillittävä vesitykeillä. Ankat



pysyvät viriileinä taistelun tuoksinassa, kun popsivat tielle ripoteltuja hampurilaisia, hot dogeja ja muuta linnunruokaa.

Etenemisen yksitotisuutta on mukavasti rikottu jakamalla tasot kahteen vaihtoehtoiseen reittiin, joista voi valita mieleisensä asettumalla risteyksessä tien ylä- tai alalaitaan. Myöhemmin peliin tulee mukaan myös jakso, jossa Bin ja Pin astuvat kehään ja mäiskivät toisiaan.

Nykyisin kaikki hauskat ideat näyttävät tulevan Japanista. Tämäkin hillitön kohellus perustuu Segan kolikkopeliin. Näin puhtaasti ideoinnin tasolla toimivan pelin pitäisi kääntyä helposti kotimikroon, ja kyllä Dynamite Dux onkin kohtuullisen laadukasta työtä. Grafiikka on tavoittanut hyvin japanilaisille ominaisen sarjakuvamaisen tyylin ja Amigan versiossa taustalla soi rento musiikki.

Mutta pisteitä pudottaa pari heikkoutta pelattavuudessa. Vieritys on turhan laiskaa matelemista, minkä huomaa jo siitäkin, että ilotikkua tulee vaistomaisesti väännettyä lujemmin kuin olisi tarpeen. Toinen ärsyttävä piirre on tulitusnäppäinen hajamielisyys: iskujen jälkeen on selvä viive ennen kuin näppäin reagoi uuteen painallukseen. Pahiten tämä hermostuttaa myöhemmillä tasoilla, joilla ei kerta kaikkiaan ehdi käytellä nyrkkiään tarpeeksi nopeassa tempossa.

Dynamite Dux on parhaimmillaan kaksinpelinä, vaikkakin varusteista kinasteleminen saa välillä kovin epäurheilijamaisia piirteitä: jos pelaajien itsekuri pettää, niin ankat keskittyvät mätkimään toisiaan ja pian pelaajatkin tekevät samaa.

Kuusnelosen versio tuntui hieman Amigaa sujuvammalta ja myös helpommalta, mutta äänet ja ulkoasu jäävät kovin persoonattomalle tasolle, minkä vuoksi peli menettää osan karismastaan.

Ihan kiva peli alakouluikäisille.

Testattu:	Amiga, C-64
Grafiikka:	73, 64
Äänet:	82, 71
Pelattavuus:	64, 69
Vetovoima:	74, 63
Yleisarvosana:	**71, 68**

Jukka Tapanimäki

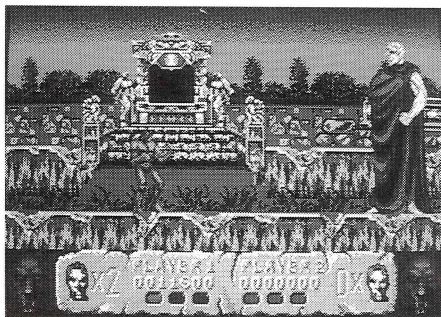
Activision | Amiga, ST, C-64, Spe, Ams

Altered Beast

Jos maailmasta täytyisi yksi pelityyppi hävittää, olisivat beat'em-upit varsin vahva ehdokas kliseiden toistossaan ja puuduttavassa samankaltaisuudessaan. Aina joskus kuitenkin tulee peli, joka pakottaa tappelupelien vihaajan tarkistamaan kantaansa.

Pelaaja on ammoin kuollut soturi, jonka velho herättää kuolleista pelastamaan tyttärensä nälkäisten matojen suureksi kiusaksi. Soturi voi lyödä ja potkia, eli tähän mennessä ei Altered Beast mitään niin uutta ja kiinnostavaa vielä jaksa tarjota.

Mutta vot! Keräämällä terminoitujen helvetinkoirien jälkeensä jättämiä Power-Uppeja muuttuukin sankari tuhovoimaiseksi hirviöksi. Esimerkiksi ykköstasolla voi ohjailla tulta sylkevää ihmisutta, joka niittää ruudullisen hirviöitä yhdellä joystickin käännöksellä. Kakkostasossa voi ohjailla lentävää lohikäär-



mettä, jonka erikoistaitoihin kuuluu sähkön käyttö. Myös karhuolio kuluu menuun.

Ja kova täytyykin hirviö olla, että pärjää klassisille end-of-level-hirviöille, jotka ruudun kokoisina estävät sankarin etenemistä vaikka silmämunillaan.

Grafiikka on juuri sellaista kuin kunnon tappelupelissä pitää. Hirviöt tosiaan plöjähtävät kappaleiksi kun niitä tönäisee, ja machotunnelmaan sopii myös sankarin tapa pilkkoa kivenjärkäleitä. Niin animointi, värienkäyttö kuin spritejen suunnittelukin osuu nappiin ärjähtävien äänien myötä.

Tuloksena on pelattava ja outoa tyydytystä tuova kolikkopelikäännös. Lisäplussaa tulee kahden pelaajan yhtäaikaispeluumahdollisuudesta. Previkkaversiossa tosin pelaajia ei voinut erottaa toisistaan, mikä aiheutti tiettyjä ongelmia.

Altered Beastin veri, hurme ja machoilu kohottavat tämän pelin kauas pois renegadeversioiden synkästä laumasta.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	85
Äänet:	85
Kiinnostavuus:	88
Vetovoima:	82
Yleisarvosana:	**85**

Nnirvi

Irem/Firebird | Amiga, ST, C-64, Spe, Ams

Mr Heli



Helikopteri on aina ollut pelimiesten lemmikkivempain ja lempiympäristö on ollut epäloogisesti maanalaiset luolat. Muistellaanpa vaikka sellaista klassikkoa kuin Fort Apocalypse (hetki nostalgista muistelua).

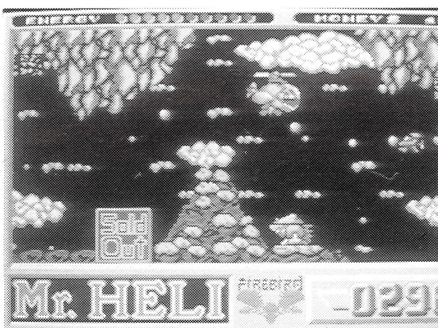
Mr Helissä katkaistaan vähätkin siteet todellisuuteen ja pistetään töpöjalkainen kopteriukko pörräämään surrealistisiin luolaverkostoihin. Mr Helin alkuperäisen kolikkoversion on työstänyt Irem, joka tuli tunnetuksi

kulttimaineen saavuttaneen R-typen ansiosta. Kuulostaa lupaavalta, mutta kulmakarvan saa kohoamaan tieto, että Mr Helin käännöksestä vastaa Probe, joka on onnistunut mokaamaan ison läjän hyviä pelejä.

Perusideana on jälleen kerran rehti räiskintä lisäaseiden kera. Silppuamalla luolaa somistavia kuonakuutioita saa esiin valuutan virkaa toimittavia kristalleita ja ikoneita, joista voi haalia lisävarusteita, jos on tarpeeksi käteistä. Luolissa pörrää loppumaton varasto pikkunilviäisiä, joten eteenpäin kiiruhtaminen on kannatettava taktiikka.

Kun on maisemaa on vieritetty vaakaan, pystyyn ja välillä vähän takaperoisestikin, vuorossa ovat pakolliset kuviot, eli tason lopussa kököttävä superilkiö.

Haalean tavanomainen ja pikkupirteä ideointi vielä menettelee jos toteutus on kelvollinen, mutta sitähän se ei ole. On turhauttavaa väistellä joka suunnasta virtaavaa loppumatonta ammusryöppyä, kun propellilelu on liian suuri operoitavaksi ahtaissa luolissa. Kärsivällinen pelaaja ehkä sopeutuu klaustrofobiseen tunnelmaan, mutta lisäksi vieritys on juuri sellaista hervotonta nytkytystä, jonka katseleminen sopii ohjelmaksi Amigan väärinkäyttäjien vieroitusklinikalle.



Äänipuolesta vastaa taustalla soiva riipivä pimputus, joka kuulostaa samalta kuin pistäisi hiekkaa korviin, mutta onneksi sen saa korvattua äänitehosteilla. Jotain positiivistakin sentään löytyy: grafiikka on värikästä ja jännittävän naivistista tyyliltään. Itse tosin pidän enemmän rempseästä kerskamachoilusta.

Mr Heli sisältää aivan riittävästi aineksia tyydyttävään tuhoamispeliin, mutta kyllä Amigisteilla on oikeus vaatia rahoilleen muutakin vastinetta kuin huonosti ohjelmoitu ST-peli, joka tunnetusti toimii vielä huonommin Amigassa.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	73
Äänet:	48
Pelattavuus:	41
Vetovoima:	59
Yleisarvosana:	**52**

Jukka Tapanimäki

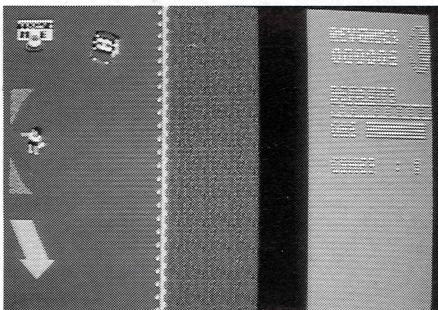
Tengen/Domark — **ST, C-64, Ams, Spe (Amiga ja PC tulossa)**

APB

Tengen on massiivisen Atari Games Corporationin suojissa lymyävä kolikkopelifirma, jonka hengentuotteisiin kuuluu muun muassa Xybots, Vindicators sekä tämä APB eli All Points Bulletin. Nimi tarkoittaa etsintäkuulutusta, mistä voikin päätellä, että aiheena on poliisin arki.

Tavoitteena on tehdä tietty määrä pidätyksiä ennen työajan tai polttoaineen loppumista ja palata takaisin asemalle kuittaamaan palkkio hyvin tehdystä työstä. Aluksi jahdattavana on roskaajia, liftareita ja muita pikkurikollisia, mutta kokemuksen myötä poliisialokkaan hoidettavaksi annetaan rattijuoppoja ja etsintäkuulutettuja huumerikollisia.

Lain valvonta sujuu leppoisasti poliisiautolla, joka partioi kaikkiin suuntiin vierivällä pelialueella. Pelaajalle annetaan mukavan pehmeä lasku pelin saloihin, sillä ensimmäisellä tasolla partioitavana on vain lyhyt korttelikierros, mutta pelialue kasvaa jatkuvasti ja mukaan tulee uusia yksityiskohtia, kuten vilkkaasti liikennöity rautatie.



Pidätykset hoidellaan painamalla sireeniä eli tulitusnäppäintä ja viemällä auton eteen ilmestyvä tähtäin rikollisen päälle. Kaikki eivät tottele ensimmäisellä kerralla ja kaikkein vaarallisimpia rikollisia varten tarvitaan ase kainaloon, mutta sen saa haltuunsa vasta todistettuaan kyvykkyytensä. Etsintäkuulutettuja rikollisia on vielä erikseen "kuulusteltava" vatkaamalla ilotikkua mahdollisimman kovakouraisesti, mikä kuvaakin osuvasti tapahtuman luonnetta.

Ulkoisesti peli ei paljon lupaile, sillä äänipuoli ei pahemmin säkenöi ja grafiikkakin on harvinaisen karua palikkasotkua. Erikoismaininta on annettava muistilehtiön näköiselle tulostaululle, jonka keltaista tekstiä valkoisella pohjalla on yhtä helppo lukea kuin arabiaksi kirjoitettua hebreaa kiinalaisilla kirjaimilla.

Rujosta olemuksestaan huolimatta APB:tä pelailee ihan mielikseen, sillä siinä on omaperäinen ote ja jopa pikkuisen huumoria. Myös pelin lataussysteemi on miellyttävä yllätys: tasot ladataan erikseen, mutta kasetin joutuu kelaamaan takaisin alkuun vasta nauhan loppuessa.

Kiteytetään vielä: ei mikään megapeli, mutta ihan pelattavaa viihdykettä.

Testattu:	C-64
Grafiikka:	35
Äänet:	54
Pelattavuus:	74
Vetovoima:	66
Yleisarvosana:	**68**

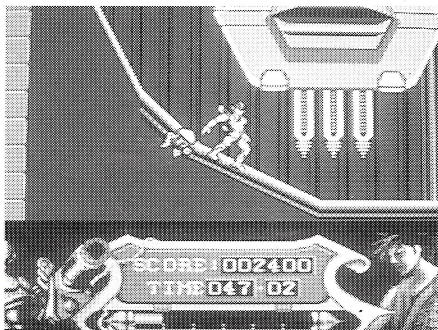
Jukka Tapanimäki

U.S. Gold — **Amiga, ST, C-64, Spe, Ams**

Strider

U.S. Gold on liian usein luottanut lisenssissä nimeen, eikä ole kiinnittänyt huomiota itse pelin laatuun. Hallelujaa, ilmeisesti valo on nähty, sillä Strider jatkaa Forgotten Worldsin aloittamaa laatulinjaa.

Glasnost-hengestä ei Strideria voi syyttää. Pelaajan tarkoitus on osapuilleen nitistää niin Puna-armeija kuin KGB:kin, ja hauskaksi lopuksi tuhota Kommunistisen puolueen puheenjohtaja. Peli nyt kuitenkin sijoittuu tulevaisuuteen, joten toivottavasti kansanedustajat tällä kertaa malttavat luopua irtopisteiden keräilystä.



Normaalista "minä pompin, minä ammun, niin kuin leikki peli käy"-pelistä Striderin erottaa varsinaisesti se, että Strider ei ammuskele. Sen sijaan hän heiluttelee energiamiekkaansa. Tuttuun tapaan löytyy tasonloppuhirviöitä, mainittakoon vaikka robottikäärmeeksi muuttuva politbyro, ja miehen taistelupotenssia kohottavia bonusesineitä. Atleettinen Strider pystyy myös ketterästi etenemään pintaa kuin pintaa kallistus-

kulmasta huolimatta. Tämä kaikki riittää pitämään monotonisuuden aisoissa.

Amiga tarjoaa mellevää grafiikkaa, ja ottaen huomioon Street Fighterissä/HKM:ssä möhlineen Tiertexin, myös kohtalaisesti animoituna. Useampikin raami on tosin jäänyt välistä, mutta se ei onneksi häiritse pelattavuutta, sillä Tiertex on malttanut luopua hidastetun filmin emuloinnista. Digitoiduista efekteistä vaikuttavin on Game Overia ryydittävä räkänauru.

Kuusnelosen versio on aivan OK, huomauttamista löytyy lähinnä siitä, että Amigaversiota mittapuuna käyttäen siitä löytyy vain pelin runko. Mausteet eli erilaiset ansat esimerkiksi eivät ole mahtuneet mukaan. Amigalla opittua pelityyliäkään ei voi siirtää sellaisenaan kuusneloseen, ja muutenkin kuusnelosen versio tuntuu vaikeammalta.

Ulkomaiset lehdet ovat kehuneet Strideria tarkimmaksi arcadekäännökseksi aikoihin, ilmeisesti siitä ilosta että saivat tehdä arvostelun pari tuntia toimituksissa viivähtäneestä previkkaversiosta. Ihan näin pitkälle en menisi peliä kehumaan, mutta kieltämättä se on kelpo käännös hyvästä pelistä.

Testattu:	Amiga, C-64
Grafiikka:	89, 70
Äänet:	80, 80
Pelattavuus:	91, 70
Vetovoima:	80, 65
Yleisarvosana:	**89, 70**

Nnirvi

Microstyle **Amiga, ST, C-64, PC**

Xenophobe

MicroProsen perustaman Microstylen maallisen taipaleen alkupätkä on ollut todellista kituuttamista. Firma taistelee kaupallisten vaikeuksien parissa, eikä todellisia hittipelejä saada myyntiin. RVF Honda ja Stunt Car Racer tuonevat hartaasti odotettuja markkoja kassaan, mutta pari hyvää peliä tuskin riittää. Niinpä myyntiin pitää äkkiä saada jotain muutakin laadukasta.

Valitettavasti sanat "äkkiä" ja "laadukas" eivät yleensä käy käsi kädessä. Xenophobesta jääkin suuhun ilkeä kiirehdityn tuotteen jälkimaku. Peli perustuu Suomessa tuntemattomaan samannimiseen kolikkopeliin, jossa kaksi pelaajaa voi yhtäaikaa tai erikseen mäiskiä Alien-elokuvasta riipaistuja avaruuden mömmöjä avaruusasemalla. Ruutu on jaettu vaakasuorassa kahtia, jolloin molempien pelaajien touhut voidaan esittää samanaikaisesti. Loppujen lopuksi ja pohjimmiltaan Xenophobe on siis normaali ja simppeli ammuskelupeli.



Pelaajat käpöttelevät pitkin aseman käytäviä tuhoten samalla lattialla lojuvia munia, joista aikoinaan kuoriutuu mömmelöisiä. Osa munista on jo kuoriutunut ja toiminta käy silloin tällöin ahdistavaksi, kun ei tiedä minne päin revetä. Graafisesti peli on sen verran sekava, että vilskeestä ei aina tiedä kuka on kuka. Musiikki ja äänitehosteet on sentään hoidettu ammattitaidolla. Pelattavuus on kyllä sanonko mistä. Typerän kontrollisysteemin oppimiseen menee niin kauan, että peliin ehtii jo kyllästyä. Etenkin jonkin esineen noukkiminen lattialta nopeasti on suorastaan mahdotonta. Sillä välin kun pelaaja painii joystickin kanssa katselee ruudulla seisoskeleva sankari kuinka mömmöt haukkaavat hänestä aamiaisen, päivällisen, lounaan ja illallisen ja ehtivätpä mokomat nauttia päiväkahvitkin siinä välissä.

Tyhmimmillekin lukijoille on varmasti jo selvää, että minä en ainakaan pidä Xenophobesta. Koodin takana on kyllä ammattitaitoa, mutta viimeistely on unohtunut. Xenophobe on Microstylen ja samalla MicroProsen ensimmäinen kolikkopelikäännös, eikä voi muuta toivottaa kuin parempaa onnea jatkossa.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	75
Äänet:	83
Pelattavuus:	55
Vetovoima:	60
Yleisarvosana:	**53**

Petri Teittinen

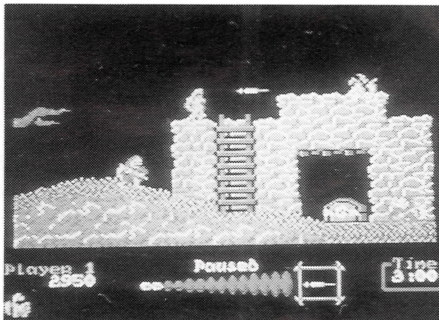
U.S. Gold **Amiga, ST, C-64**

Ghouls 'n Ghosts

Ei aika ritarin pitkäksi käy, prinsessaa kun missään ei näy. Sankari metalliin itsensä pusertaa: "Pahan voimat täytyy musertaa!" Hän keihäällään parantaa tappotaseita, saldo suurenee käyttämällä lisäaseita. Vaan kosketus hirmuisen olennon vie ritarin pinnasta teräskotelon. Tatsi toinen viimeinen on, jättäen jäljelle luurangon. Ilman lihasta ei liikkeelle pääse pihasta.

Jokainen alan mies muistanee erinomaisen Ghosts 'n Goblinsin, jonka 16-bittiversiokin on Eliteltä tulossa. Vaan U.S. Goldpa tempaisi jatko-osan ensi pukin pussiin. Ghouls 'n Ghosts muistuttaakin varsin pitkälle edeltäjäänsä.

Taustagrafiikassa kummittelevat ristiinanulitut ruumiit ja itsekseen työskentelevät giljotiinit. Aidot viikatemiehet nousevat maasta ja sitä tuttua rataa. Uutuutena ovat erilaiset aarrearkut, joita ampumalla saa milloin mitäkin, yleensä muuttumisen hanheksi.



Kuusnelosen versio on sellainen ihan kiva peli. Originaali voittaa äänipuolessa, mutta lopputulos on kuitenkin pelattava. Pahin miinus tulee ritarin taipumuksesta silloin tällöin takertua taustagrafiikkaan.

Amigaversiossa on luonnollisesti parempi grafiikka, mutta ennenkaikkea harvinainen ilmiö: peliin sopiva ja oikeaa tunnelmaa luova äänikudos. ST-versio ei suostunut latautumaan, joten olkaa varuillanne.

Rutisemista löytyy vain pelin herkkyydestä heittää ritariressu metrikaupalla taaksepäin aina kuoleman viikatteen hipaistessa, muuten Ghouls 'n Ghosts on kuitenkin todella hyvä hypi & pompi-variaatio.

Testattu:	Amiga, C-64
Grafiikka:	81, 75
Äänet:	95, 80
Pelattavuus:	90, 80
Vetovoima:	81, 74
Yleisarvosana:	**87, 75**

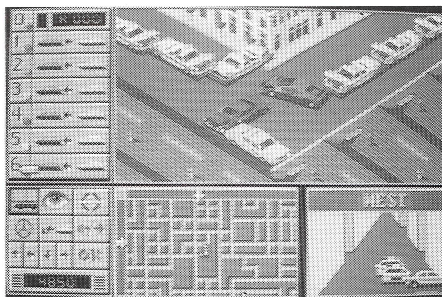
Nnirvi

Microids/Infogrames	Amiga, ST, PC

Chicago 90

Autojen takaa-ajo on toimintaelokuvien vakioklisee, mutta sitä käytetty yllättävän harvoin pelin aiheena. Jos en väärin arvaa, niin Chicago 90:n tekijät ovat saaneet inspiraatiota tietystä kulttifilmistä, jossa tehtiin poliisiautojen romuttamisen maailmanennätys. No sehän on tietysti Blues Brothers. Siihen viittaa jo letkeän blues-henkinen alkumusiikki, jossa revittelee tietokonemaailman rankin torvisektio.

Varmaan jo arvasit, että tässä autopelissä rypistetään pari tonnia peltiä ennen kuin ehtii sanoa Jake ja Elwood. Ja mikä parasta, roolin voi valita lain kummaltakin puolelta. Jos haluaa olla gangsteri, niin saa alleen punaisen Ferrarin ja tavoitteena on luikerrella ulos kuuden poliisiauton saartorenkaasta. Poliisin leikkiminen sujuu siten, että komennettavana on kaikki kuusi partioautoa, joista yhtä kerrallaan ohjaillaan joystickilla ja muut voi määrätä joko seuraamaan gangsteria tai tekemään tiesulun.



Ajojahdin näyttämönä on kaupunkimaisema, joka on kuvattu näpsäkästi yläviistosta. Lisää informaatiota tarjoaa kaupungin kartta ja pelkistetty kolmiulotteinen näkymä tuulilasin takaa. Kunnollisen takaa-ajon elementtejä ovat ulvovat renkaat, luotien ropina peräpelleissä, vauhdikkaat käsijarrukäännökset sekä tietysti railakkaat ketjukolarit. Chicago 90:ssä on ne kaikki.

Sitten huonot uutiset. Ohjaustuntuma on olematon, poliisiautoja komentaessaan joutuu tappelemaan maailmankaikkeuden tahmeimman hiiriohjauksen kanssa, satunnaiset sunnuntaiautoilijat ovat niin tyhmiä, etteivät osaa edes kääntyä mutkissa, ja vieritys selviää kepeästi kansainvälisten nylkytyskisojen loppukarsintaan. Perusidea on kuitenkin niin vahva, että edes heikko ohjelmointi ei kokonaan onnistu pilaamaan pelinautintoa.

Chicago 90 on harmillinen rajatapaus. Onhan se on kokemisen arvoinen kohellus, mutta siitä jää keskeneräinen maku. Jos haluaa leikkiä rosmoa ja poliisia, niin ainakaan ei tarvitse tuskailla tarjonnan runsautta: Chase H.Q. tai Chicago 90, valitse niistä.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	64
Äänet:	69
Pelattavuus:	57
Vetovoima:	78
Yleisarvosana:	**68**

Jukka Tapanimäki

Paragon Software	Amiga, ST, PC, C-64, Ams

Dr. Doom's Revenge

Sarjakuviin perustuvien pelien myydessä hyvin on Paragon Softwarekin päättänyt kokeilla onneaan lisenssipelien rintamalla tuomalla markkinoille Marvel-pelin Dr. Doom's Revenge. Peli perustuu historialliseen taisteluun, jonka Hämähäkkimies ja kapteeni Amerikka kävivät yhteiskunnan ykkösvihollista Tohtori Tuhoa vastaan. Onko kyseessä siis jokaisen Marvel-fanin toiveunien binaarinen ruumiillistuma? Katsotaanpa...

Pelin mukana tulleesta Marvel-lehdestä, jota ei sitten muualta saakaan, selviää että Tri Tuho on jälleen kerran aikeissa järkyttää maailmanrauhaa. Suurten sanojensa lisäksi hänellä on yksi, mutta erittäin tuhovoimainen Thermo C4V.G-ohjus, jolla Tohtori kiristää Yhdysvaltain hallitusta. Hämis ja Kapu saavat selville Tuhon piilopaikan, joka on vanha linna Latverian Sosialistisessa Valtiossa. (Sarjakuvat siis ovat ainoa paikka, jossa sosialistiseen valtioon enää törmää.) Tähän loppuu sarjakuva ja peli alkaa.

Tri Tuho on palkannut puolelleen joukkion paatuneita Marvel-kriminaaleja, esimerkeiksi kelvatkoon vaikka Vihreä Menninkäinen, Bumerangi ja susimies Eduardo Lobo, joita vastaan sankarit taistelevat normaaliin beat'em-up-tyyliin. Taistelukohtausten välillä näkyy tarinan kulku sarjakuvan muodossa, jonka loputtua tulee lyhyt kujanjuoksu, jossa kulloinkin vuorossa oleva supersankari yrittää vältellä huonosti kätkettyjä ansoja.

Grafiikka on niin hahmojen kuin sarjakuvienkin kohdalla kelvollista, mutta pelattavuus ja hahmojen animointi on onnistuttu pilaamaan todella hienosti. Lyhyesti kerrottuna scrollaus on todella aneemista ja taas kerran koko peli on mahdollista pelata läpi kahdella joystickin liikkeellä — liikkeitä on ohjekirjassa lueteltu toista kymmentä. Koko peli ei sisällä muuta kuin taistelujaksoja (esimerkiksi edes reittiä linnaan ei voi valita), joten jokaisen Marvel-fanin unelma onkin aiheuttanut parinsadan markan loven lompakkoon ja pahan mielen.

Pelissä on save-mahdollisuus, mikä on ongelma sinänsä: mitä teen kun ohjekirja kertoo A- ja B-diskeistä, ja pakkauksessa olikin vain yksi? Pakkauksen takakansi mainitsi myös realistiset äänet ja "jännittävän" musiikin. äänistä jäi mieleen lähinnä 1/10 sekunnin mittainen RAAH! (Tuhon nauru?) sarjakuvien jälkeen ja klassiset UH! öH! -murinat tappeluissa. Musiikkia ei ollut, vaikka PC-versio osaa hyödyntää Ad Lib-korttia ja Hearsay 1000 Speech Boardia.

Kaikista pikku virheistään huolimatta voi pelistä nauttiakin, edellyttäen että omistaa joko muutaman kilon Marvel-innostusta, hämähäkkivaiston tai Kapun jääkylmät hermot tiukkojen tilanteiden ja turhautumisen varalta. Minäkin pelaan silloin tällöin ja ihan huvin vuoksi.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	75
Äänet:	55
Pelattavuus:	74
Vetovoima:	71
Yleisarvosana:	**75**

Mauri Pekkinen

Activision	Amiga, ST, C-64, Spe, Ams, PC

Ghostbusters II

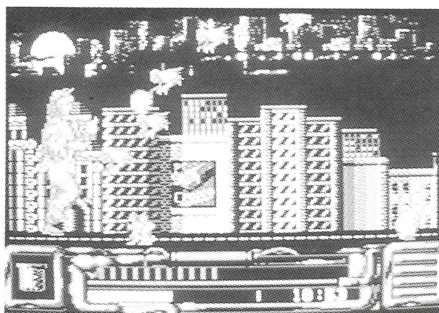
"Who you gonna call?" "HE-MAN!" Takavuosien megahitti Ghostbusters palaa takaisin, niin elokuvana kuin pelinäkin.Elokuva oli pettymys, suurimpina syinä tapahtumattomuus ja aneeminen loppu. Vanhalta heavyrokkarilta vaikuttava Vigo on antikliimaksi verrattuna ykkösosan talonkokoiseen Marsipaanimieheen, ja tarpeeton hurraa-amerikkalaisuus, C-luokan Belushi Bill Murray huolehtivat lopusta. Vaan entä peli?

Vaiheessa yksi laskeutuu Dan Aykroydin näköinen sprite vaijerin varassa viemäriin keräämään limanäytettä. Elokuvassa hän vain lillui rauhassa alaspäin, pelissä ressun pitää kerätä näytteenottimen kolme osaakin. Seinistä ilmestyvät kädet, leijuvat ja sylkevät kummitukset sekä vaijerille kohtalokkaat kädet Mark II tekevät parhaansa suistaakseen hänet kuolemaan.

Kontakti kummituksen kanssa aiheuttaa Raylle pelontunnetta, joka tarpeeksi kohonneena suistaa hänet kuolemaan. Rohkeutta saa lisää matkalla löytyvistä pulloista, mikä tietysti harmittaa raittiusväkeä. Offensiiviseen manouverointiin löytyy protonipyssykän lisäksi PSI-kranaatteja ja suojakenttiä, joita myös voi matkan varrella kerätä.

Toisessa vaiheessa ohjastetaan vapaudenpatsasta läpi New Yorkin. Eloutetun patsaan käyttövoimana toimii lima. Spacella kontrolloitavat "ihmismassat" keräävät lisälimaa patsaan soihdullaan käristämistä aaveista. Tämäkin osio on elokuvaa huomattavasti vetävämpi. Viimeiseksi Ghostbusters-miehistö taistelee Janosia ja Vigo Virviä vastaan taidemuseossa protonipyssyköillä ja limaheittimillä, tälläkin kertaa elokuvaa parantaen.

Grafiikka niin ST-kuin Amigaversiossa on yllätys yllätys paitsi identtistä myös kautta linjan hyvää. Musiikinluritukset on kummassakin digitoitu, mutta Amigassa samplaus toistuu myös efekteissä. Alipelit ovat vaikeita, mutteivät liikaa, joten lopputulos on suosiollinen. Kuusnelonen näyttää varsin samalta itse pelin alkuun asti, jolloin koko paketti tipahtaa myös pelattavuudeltaan alempaan keskiluokkaan. Ja kasettiversio kannattaa jättää hyllyyn, paitsi jos rakastaa yli kymmenen minuutin latausaikaa, jonka saa uusia aina kun kuolee. Saapahan paketista ainakin rintanapin ja ilmapallon.



Ghostbusters II on ainakin sikäli yllättävä, että peli on huomattavasti elokuvaa parempi.

Testattu:	**Amiga, ST, C-64 kasetti**
Grafiikka:	**81, 72**
Äänet:	**87, 75**
Pelattavuus:	**78, 52**
Vetovoima:	**75, 60**
Yleisarvosana:	**85, 65**

Nnirvi

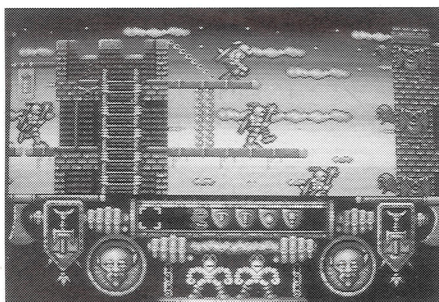
Hewson **Amiga, ST**

Onslaught

Keskiaikaan sijoittuva Gargoren valtakunta ei ole mikään rauhallinen onnela, mutta kun maaginen ritari sekoaa lopullisesti ja päättää valloittaa yksin koko maan, niin tuloksena on tietokonepelien totaalisin verilöyly.

Sotaretken alussa tietokone valitsee satunnaisesti sankarin kotipaikan 256 ruudun kokoiselta kartalla ja sitten pelaaja valitsee valloitettavan alueen. Taistelut on jaettu kolmeen osaan, joista kaksi ensimmäistä käydään parin ruudun korkuisella vaakaan vierivällä alueella. Viimeisessä tahtojen mittelöä kuvaavassa jaksossa pommitetaan ruudun keskellä pyörivää demonia.

Strategisen kuorrutuksen alta paljastuu suoraviivainen mätkimispeli, joka erottuu massasta lähinnä toiminnan pidäkkeettömän tempon ja täydellisen kaoottisuuden ansiosta. Pelaajan poimittavana on loitsuja, pommeja, räjähteleviä demoninpäitä ja muuta tulivoimaa yhden taistelulaivan verran. Mutta eivätpä vastustajatkaan ole karkuun kirmaavia maitopartoja, vaan vyöryttävät pelaajan päälle taisteluvaunuja, haarniskoituja ratsumiehiä ja jopa lentäviä mattoja.



Onslaughtin väkivalta-annos on yhtä piristävää kuin riehuminen tavaratalon lasiosastolla moukarin kanssa. Kriittisempi tarkastelu kuitenkin paljastaa joitain häiritseviä piirteitä. Esimerkiksi aseiden poimiminen ja valitseminen on kiivaan taistelun aikana niin hankalaa, että peliä on miltei pakko pelata tutor-moodilla, jolloin tietokone hoitelee homman, mutta pelissä ei saa pisteitä. Pahiten kiinnostusta laimentaa pelikenttien yksitoikkoinen samankaltaisuus.

Pelin grafiikka on Nigel "Verminator" Brownjohnille tyypillistä riemunkirjavaa ja yksityiskohdilla kyllästettyä ilotulitusta, mutta se ei sopeudu tärisevään vieritykseen. Ensimmäisen istunnon aikana minulla alkoi vuotaa vettä silmistä, kun yritin saada tolkkua kuvaruudun tapahtumissa. Taustamusiikki ansaitsee erikoismaininnan, sillä Maniacs of Noise on jälleen kerran loihtinut tunnelmallisen ja melodisen kappaleen, joka saa korvat kehräämään tyytyväisinä. ääniefektien käyttö ei ole kovin onnistunutta, sillä niistä puuttuu pelin vaatima melskeisyys.

Todennäköisesti fanaattisinkin soturi uuvahtaa taisteluväsymykseen ja Gargore jää valloittamatta. Joka tapauksessa Onslaught on mainio valinta, jos haluaa tehokkaan piristeen tilapäiseen käyttöön ilman reseptiä.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	85
Äänet:	90
Pelattavuus:	75
Vetovoima:	88
Yleisarvosana:	**84**

Jukka Tapanimäki

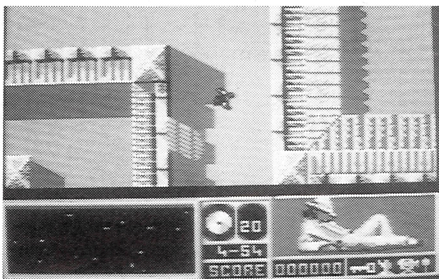
U.S. Gold **Amiga, ST, C-64**

Moonwalker

Plastiikkakirurginen kumiukko Michael Jackson ansaitsee oman tietokonepelin siinä missä mikä tahansa muukin rahavirtoja liikutteleva markkinailmiö. Michaelin elokuva Moonwalker tarjosi luonnollisesti oivan tilaisuuden rahastaa tietokoneistettuja Jackson-faneja.

Elokuvan juonesta olen autuaan tietämätön, mutta peliin liittyy kähinöintiä Mr Bigin joukkojen kanssa, lapsien pelastamista ja muuta vastaavaa (ei kuitenkaan kumiankan uittamista kylpyammeessa).

Pelissä on neljä osaa, joista ensimmäisessä Jacksonin on livahdettava elokuvastudioilta fanien huomaamatta. Tätä varten Mikon on pukeuduttava jänöpupuksi, mutta ensin on löydettävä puvun osat, sillä ne on ripoteltu pitkin studioaluetta. Seuraavassa osassa suunnistetaan moottoripyörällä Jacksonvilleen Mr Bigin joukkoja vältellen, sitten on vuorossa aseellinen välikohtaus Club 30:ssä ja lopuksi harhaillaan sokkeloissa etsimässä kidnapattua tyttölasta.



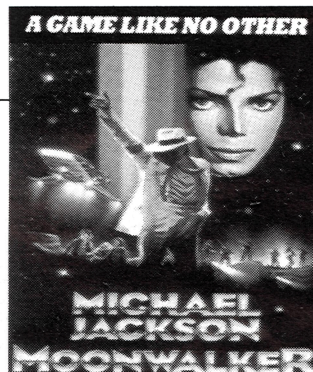
Jackson-fanit tietysti jo kuolaavat kuin seitsemän veljestä, mutta ikävä tuottaa pettymys, sillä Moonwalker kuuluu joka suhteessa samaan ryhmään muiden keskiharmaiden lisenssikähmintöjen kanssa. Onhan tietysti mukava seurata, kuinka nipin napin Jacksoniksi tunnistettava sprite askeltaa ruudulla ja taustalla soi "Bad". Mutta peli on pelkästään tylsä ja musiikkikin lähinnä demonstroi, miten minimaalisen melodisia Mikon hitit ovat ja miten täydellisesti ne toimivat hänen karismaattisen äänensä varassa.

Kuusitoistabittisissäkään ei kannata paremmin hurrata. Graafisia eroja ei löydy kuin välianimaatioista, ja ST-versio Badista on vuoden hirvein yritys. Amiga-versio ei riko korvia, mutta siinä senkin krediitit tuli esiteltyä.

Jos välttämättä haluat kerätä Jackson-rihkamaa, niin osta ihmeessä Moonwalker, mutta muiden kannattaa vältellä sitä.

Testattu:	**C-64, Amiga, ST**
Grafiikka:	**68, 65**
Äänet:	**57, 65/40**
Pelattavuus:	**58, 50**
Kiinnostavuus:	**48, 45**
Yleisarvosana:	**52, 50**

Jukka Tapanimäki
Niko Nirvi



Domark — **Amiga, ST, PC, C-64, Spe, Ams**

Toobin'

Domark ja Tengen jatkavat tähän mennessä menestyksellistä yhteistyötään kolikkopelien kotiversioiden tekemisessä. Hard Drivin' oli mielestäni kyllä pettymys...

Toobin' on jopa jonkinlaisen kulttipelin statuksen pelihalleissa saavuttanut märkä peli, jossa kaksi sälliä revittää täytetyillä autonrenkailla alas hurjasti virtaavaa koskea. Matkan varrella uhkaavia vaaroja ovat esim. kalastajat, krokotiilit ja terävät puskat, jotka puhkaisevat renkaan ja saattavat koskenlaskijan niin kovasti himoitsemaansa elementtiin.

Jenkeissä niin suosittu ajanviete on täällä Suomessa kai täysin tuntematon, mutta perusidea on siis yksinkertaisesti vain lasketella koskea alas maaliin nopeammin kuin kaveri. Onkin vaikea kuvitella, miten tällaisestakin aiheesta voidaan vääntää peli, mutta



niin se vain on. Kaiken lisäksi peli on vielä kohtalaisen hauska!

Graafisesti Amigan versio on tarpeeksi lähellä kolikkopeliä, jotta kolikkopelistä nauttineet tuntevat olonsa oikein kotoisaksi. Musiikkina pauhaa jokin mitäänsanomaton kappale, jonka tekopirteys alkaa jonkin ajan kuluttua ärsyttää.

Kontrollisysteemi on aluksi hieman hankala, kun loogisesti oikea joystickin liike saakin aikaan täysin päinvastaisen efektin, mutta kaikkeen tottuu ja pian pikselifriikki kepitti hurjasti käsillään meloen alavirtaan. Vaikeustaso on säädetty suht' sopivaksi, siten että siinä pääsee jokaisella pelikerralla hieman pidemmälle ja tämä pitää kiinnostusta yllä. Ainakin jonkin aikaa.

Toobin' on aivan kiva peli, etenkin kun koneen äärestä löytyy kaksi joystickin vatkaajaa, mutta siihen kyllästyy aivan liian nopeasti. Ei siis mitään uutta.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**82**
Äänet:	**78**
Pelattavuus:	**81**
Kiinnostavuus:	**77**
Yleisarvosana:	**71**

Petri Teittinen



Urheilupelit

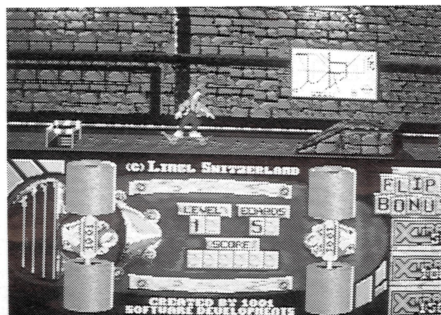
Linel	Amiga

Skate of the Art

Rullalautavillitys on poikinut viime vuosina tukun pelejä, joiden joukossa on muutama mielenkiintoinenkin yritelmä. Mainittakoon vaikka Atlantin takaa tulleet 720 ja Skate or Die, joista varsinkin jälkimmäinen oli nasta ja muutenkin cool. Skate of the Art on puolestaan kotoisin Sveitsistä ja ote on ärsyttävän kesy.

Tuotekehittelystä on vastuussa 1001-tiimi, joka lienee samalla nimellä tunnetun hakkeriporukan perillinen. Pelin perusidea ei voisi olla yksinkertaisempi: maisema vierii ja skeittari skeittaa pomppien töyssyjen, viemärinkansien ja tiilien yli. Pari ruudullista myöhemmin on vuorossa vähän vaikeampi reitti, jossa pompitaan töyssyjen, viemärinkansien ja tiilien yli.

Voisihan tämä olla hauskaakin, mutta kun reitit ovat niin tiukasti suunniteltuja, että



lysti on ohi muutamassa sekunnissa eikä lautaa edes ehdi potkaista kunnolla vauhtiin. Parikymmentä lyhyttä rataa ei ole paljon, mutta kyllä pelissä silti haastetta riittää. Nimittäin jo kolmas rata aiheuttaa kaihia, sillä nenä pitää tunkea lasiin kiinni, jotta erottaisi minkä pikselin kohdalla pitää tökkäista ilotikkua.

Tämä on niitä surullisia tapauksia, jossa oikein mikään ei ole kohdallaan. Grafiikka on yhdentekevää, musiikki ärsyttävää ja kaiken huipuksi pelissä on todella rivo bugi: tulos menee aina high score -taulukon ensimmäiseksi pyyhkien samalla edellisen pois. Ei tämä todellakaan ole laadultaan mikään state of the art, vaikka pelin mauton nimi sellaista yrittääkin vihjailla. Ehkä joku skeittauksen ystävä jaksaa tästäkin innostua.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**58**
Äänet:	**56**
Pelattavuus:	**54**
Vetovoima:	**38**
Yleisarvosana:	**45**

Jukka Tapanimäki

Linel	Amiga

The Champ

Mitä yhteistä on narukehällä, Sylvester Stallonella ja The Champilla? Nyrkkeilypä tietenkin. Amigan nyrkkeilypelien harvalukuiseen kaartiin on tullut osuva lisäys Lineliltä.

Nyrkkeily on nyrkkeilyä, joten se peli-ideasta. Nyrkkeilyn säännöt löytyvät ohjekirjasta.

Champissa pelaaminen etenee loogisesti. Aloitteleva miehenkaataja joutuu ottelemaan aluksi kadulla kavereitaan vastaan, kunnes manageri poimii hänet salille harjoittelemaan. Salissa on harjoitusohjelmana naruhyppely, nyrkkeilysäkki ja nyrkkeilypallo. Nämä vaikuttavat nyrkkeilijän ominaisuuksiin, voimaan ja kestävyyteen. Tarkoituksena on saavuttaa kansailväliset areenat ja maailmanmestaruus.

Vihdoin päästään kehään oikean vastustajan kanssa. Miehet kättelevät ja tuomari antaa aloitusmerkin. Valittavana on useita liikkeitä — kolme suojausta ja seitsemän lyöntiä. Lisäksi silloin tällöin miehet tarttuvat toisistaan kiinni ja mätkivät massuun, kuten kunnon nyrkkeilyssä on tapana. Tuomari



on joka hetki ajan tasalla ja huomauttaa virheistä. Myös luvunlaskenta onnistuu.

Tarpeeksi osuvan lyönnin seurauksena vasustaja putoaa rähmälleen ja ottaa luvun. Ruudun ylälaidassa ovat osumalaskurit ja ottelijoiden energia. Jos energia putoaa nollaan, seuraava osuma tyrmää. Ottelun ratkettua tuomari näyttää voittajan klassiseen tapaan ja ruudussa näkyy hidastus viimeisistä sekunneista.

Pelitilanne tallentuu jokaisen ottelun jälkeen automaattisesti alkuperäiselle levylle. Tämän vuoksi alkuperäinen on oltava koko ajan kirjoitussuojaamaton, eikä siitä tietenkään saa varmuuskopiota. Voi viruksia! Valikoissa on kyllä mahdollisuus tehdä oma datalevy pelitilannetta varten, mutta minä en ainakaan saanut sitä toimimaan, vaan kone jää klassisesti jumiin. Moinen kielii kiireestä valmistumisen kanssa ja siitä jää paha mieli käyttäjälle.

Graafisesti Champ on ihan hieno. Nyrkkeilijät saisivat olla hivenen isompia, mutta taustat ja animaatio sulavat silmissä. äänet on poimittu huolella ja digitoitu hyvin. Pelin alussa on upea animaatio, josta kunnia lankeaa Rocky IV:n supervisorille. Alkumusiikki on myös Rockystä ja toteutettu keskinkertaisesti. Kaikenkaikkiaan Champ on ihan kelvollinen alansa edustaja, siis varteenotettava vaihtoehto nyrkkeilypeliksi kun ei juuri nyt muutakaan ole tarjolla.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**82**
Äänet:	**77**
Pelattavuus:	**81**
Kiinnostavuus:	**81**
Yleisarvosana:	**83**

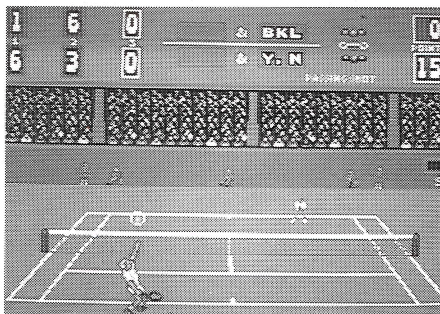
Jori Olkkonen

ImageWorks	Amiga, ST, C-64

Passing Shot

Passing Shot on alunperin Segan kolikkopeli, mutta nykyisen suuntauksen mukaan heikotkin kolikkopelit käännetään kotikoneille. Ihmetyttää, että Imageworksin tasoinen yhtiö retkahtaa näinkin huonoon peliin. Suurin osa haukuista pitää kuitenkin ohjata käännöksen tehneen ryhmän osoitteeseen. Teque (Thunderbirds) ei ole liiemmin vakuuttanut ohjelmointitaidoillaan, eikä vakuuta nytkään.

Kyseessä on siis tennispeli. Pelistä löytyy normaalin kaksinpelin lisäksi nelinpeli (kaksi ihmistä vastaan kaksi tietokoneen pelaajaa). "Uutta" pelissä on perspektiivin muuttuminen kesken pelin. Syöttö kuvataan pelaajan takaa, mutta heti lyönnin jälkeen kuvakulma



muuttuu ja peli esitetään suoraan ylhäältä.

Tässä piileekin pelin suurin miinus. Kun tietokoneen ohjaama pelaaja hivauttaa pallon takaisin, vierii kenttä aivan liian hitaasti kohti ruudun alareunaa. Tämän seurauksena oma pelaaja tulee näkyviin liian myöhään. Koska tietokone osaa aina sijoittaa pallon taidokkaasti kentän toiseen laitaan, ei ihmisen ohjailemalla pelaajalla ole mitään mahdollisuuksia ehtiä pallon luokse, saati iskeä palloa takaisin.

Grafiikka ei mullista maailmoja, kuten eivät äänetkään. Pelattavuus on kehno ja kiinnostavuutta ei liiemmin löydy, koska peli on niin turhauttavan vaikea. Jos etsit kunnon tennispeliä, odota UbiSoftin Great Courtsia.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	78
Äänet:	72
Pelattavuus:	67
Vetovoima:	65
Yleisarvosana:	**69**

Petri Teittinen

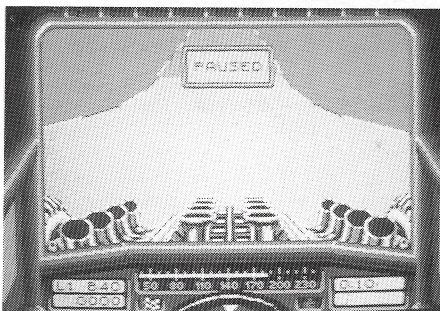
Microprose	ST, Amiga, C-64, Spe, Ams

Stunt Car Racer

Kun Geoff Crammond tekee jotain, on syytä odottaa henkeään pidätellen. Revs on edelleen kuusnelosen parhaita formulasimulaattoreita ja Sentinel kuuluu myös kulumattomiin peleihin. Jälleen herra Crammond ravistelee autopelien kliseetäytteistä genreä.

Stunt Car Racer suo mahdollisuuden ajaa kovaa kulkevaa ajoneuvoa korkealla maanpinnan yläpuolella kulkevilla radoilla. Tarkoitus on edetä läpi neljän luokan, kaksi rataa per luokka, kohti mestaruutta. Radat muistuttavat lähinnä vuoristoratoja. Löytyy niin jyrkkiä kurveja, huimia tiputuksia, enemmän tai vähemmän mahdottomia ramppeja kuin paljon muutakin kivaa pitämään joystick tasaisesti kämmenhiellä kuorrutettuna. Jytinä ja ponnahtelu aiheuttaa runkoon vaurioita, jotka korjataan vasta kaikkien kilpailukierrosten jälkeen.

SCR:n kaltaista rallipeliä ei ole aikaisemmin ollut. Auto yleensä pikemminkin lentää kuin kulkee rataa pitkin, ja mahan pohjasta todella vääntää radan ilmestyessä näkyviin näennäisesti kymmeniä metrejä alempana, huonolla tuurilla vielä saman verran sivullakin. Ilmeisesti aidoissa stunt-autoissa on tuulilasinpyyhkijät sisäpuolella ja teflonpinnoitetut istuimet.



Mahtavaa menon illuusiota tukee STR:ssä erittäin notkeasti soljuva grafiikka. Jopa radalta lento on tyylikäs. Tuulilasiin ei ilmesty mitään säröä, vaan auto kieppuu kohti varman tanakkana odottavaa maanpintaa ehkä pompahdellen muutaman kerran ennen asettumistaan lepoon. Mikäli auto ei hajoa, vinssataan se takaisin radalle.

Stunt Car Racer on myös äärimmäisen pelattava. Auton ajon mekaniikan oppii sekunneissa, mutta auton pitäminen radalla onkin jo toinen juttu. Tietokoneen ohjastamat kilpakumppanit eivät anna armoa ja pirulliset radat pitävät huolen lopusta. Luojan kiitos kaikkia ratoja saa harjoitella niin paljon kuin sielu sietää. Jo kolmosdivisioonan radat tosin ovat sitä luokkaa, että auton saaminen ehjänä edes kierroksen ympäri tuntuu välillä utopialta.

Myös kuusnelosversio tuottaa miellyttävän yllätyksen. Grafiikka ehkä on karumpaa, mutta liikkuu pelattavalla nopeudella ja koko peli latautuu kerralla. äänet peittoavat ST-version aneemiset pörinät. Amigaversio on muuten identtinen kuin ST, mutta äänipuoli on plussaa ehkä hiukan onnetonta moottoriääntä lukuunottamatta. 16-bittiversioista löytyvää kaapelipelimahdollisuutta ei sitten nepulista löydy.

Stunt Car Racerissa korkeatasoinen toteutus fuusioituu erinomaiseen pelattavuuteen, ja kun ruudun ääressä on vielä hauskaakin joutuu moni muu autopeli yrittämään parhaansa ennen kuin SCR kohtaa voittajansa.

Testattu:	ST, Amiga, C-64
Grafiikka:	91
Äänet:	70
Pelattavuus:	95
Vetovoima:	95
Yleisarvosana:	**95**

Nnirvi



Bethesda Softworks	Amiga

Wayne Gretzky Hockey

Kaikki jääkiekon ystävät tuntevat varmasti herran nimeltä Wayne Gretzky. Sälli on rikkonut ties mitä ennätyksiä useampana vuonna peräkkäin NHL:ssä, joten on luonnollisesta että hänen mainettaan käytetään johonkin peliin. Amerikkalainen Bethesda Softworks, jonka aikaisempiin yrityksiin kuuluu amerikkalaista jalkapalloa simuloiva Gridlron, palkkasi erään nimeltä mainitsemattoman softapiraatin tekemään Väinöstä pelin. Lopputulos on Wayne Gretzky Hockey.

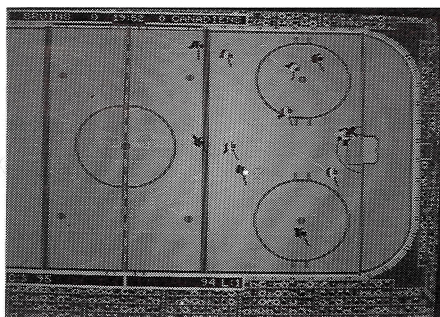
WGH on tietääkseni ensimmäinen jääkiekkopeli, joka sisältää kaikki tärkeimmät jääkiekon säännöt paitsiosta ja kahden viivan syötöstä tusinaan erilaisia jäähyn syitä. Erilaisista taklauksista saa erimittaisia rangaistuksia, jopa. Kaikki tietävät varmasti mistä jääkiekossa on kyse, joten ei siitä sen enempää.

Aneemisen Gridlronin jälkeen Bethesda on todella petrannut. Mistään ei ole tingitty. Pelaajia hemmotellaan heti alussa, kun jättikokoinen Wayne Gretzky luistelee kohti kameraa ja lämää kiekon päin katsojaa. Animaatio on todella upeaa! Hetken kuluttua esiin ilmaantuu alkuvalikko, josta voi säätää muunmuuassa pelin pituuden, pelin tem-

mon, vaikeustason ja sen, onko pelissä tappeluita vai ei. Vaikka paketin takakannesta löytyykin lupaava kuva kahdesta jääkiekkoilijasta hakkaamasta toisiltaan päitä irti, en ole usean pelitunnin aikana saanut yhtään tappelua aikaiseksi.

Pelistä löytyy myös mahdollisuus tallentaa ja jatkaa sitä myöhemmin paremmalla ajalla. Erittäin käyttökelpoinen toiminto on myös omien joukkueiden suunnittelu. Valitsemalla 'Team Editor' alkuvalikosta pääsee toiseen valikkoon, josta voi määritellä joukkueen nimen, valmentajan nimen ja aloitusmaalivahdin. Hiukan vielä näpräämällä pääseekin sitten editoimaan pelaajia.

Jokaisella pelaajalla on kevyesti toistakymmentä arvoa, jotka vaihtelevat välillä 0—9. Pelaajien nimet voi muuttaa vaikkapa kavereidensa nimiksi ja mikä parasta, pelaajien arvoja saa vapaasti muuttaa. Kiusaus muuttaa kaikki pelaajat täydellisiksi ja pestä vastustajat keveästi on ehkäpä liiankin suuri. Editoidun joukkueen voi tietysti myös tallentaa levylle.



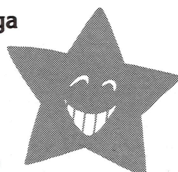
Grafiikka ei jätä paljoa toivomisen varaa. Pienet pelaajat ovat yllättävän hyvin animoituja kokoisikseen ja näkee selvästi miten pikku jalat potkivat lisää vauhtia. Pelaajien sutiessa pitkin kenttää jää heidän luistimistaan jäljet kenttään. Aloituksessa sinertävä jää on alta aikayksikön lähes kokovalkoinen, mutta erätauon aikana kentälle surraa kone, joka puhdistaa jään.

Pelattavuuskin on hiottu lähes täydelliseksi. Pelaaja saa valita hiiri- ja joystick-ohjauksen väliltä. Kumpi on parempi, se on makukysymys, itse pidän joystickista enemmän.

Äänipuolikin on hoideltu kuntoon. Kun kotijoukkueen pelaajat saavat vietyä kiekon vastustajan puolustusalueelle, alkaa yleisö huiman kannustuksen. Lämärit, taklaamiset ja torjunnat saavat kaikki aikaan erilaisen digitoidun kolauksen tai tömpsäyksen. Amiga vain kiinni vahvistimeen ja volyymi kovalle, niin tunnelma on sanoinkuvaamaton.

WGH on kevyesti paras jääkiekkopeli, mitä olen koskaan nähnyt missään tietokoneessa. Pyydän anteeksi, mutta nyt taidankin lähteä kokeilemaan jos saisin sen tappelun viimeinkin aikaiseksi.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**91**
Äänet:	**91**
Pelattavuus:	**98**
Vetovoima:	**96**
Yleisarvosana:	**95**



Petri Teittinen

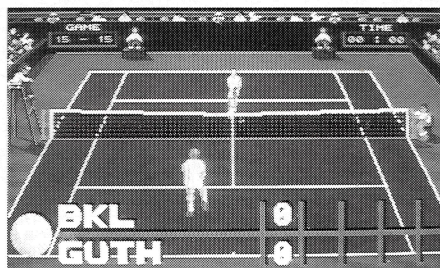
Ubisoft **Amiga, ST**

Pro Tennis Tour

Tutustuin tähän peliin ensimmäisen kerran muutama kuukausi sitten Lontoossa PC-messuilla. Ranskalaisen Ubisoftin edustajat alkoivat jopa hermostua kun jostain Neuvostoliiton rajalta tullut kirgiisi pelasi heidän mainiota tennispeliään tunnista toiseen eikä päästänyt edes paikallisia isoja kihoja pelaamaan. Pidin siis pelistä.

Niin pidän muuten vieläkin. Ja paljon. Voinpa jopa väittää sen olevan paras tennispeli, jonka olen koskaan nähnyt millekään koneelle. Tämä osittain siksi, että Pro Tennis Tour ON hyvä peli, ja osittain siksi, että kilpailu alalla ei tosiaankaan ole järin tiukkaa.

Tenniksen luulisi olevan kaikille lukijoille tavalla tai toisella tuttu laji, joten ei siitä sen enempää. Lajin kiihkeyden ja tunnelman siirtäminen tehokkaasti tietokoneelle onkin aika temppu, mutta kuten sanottu, Ubisoft



on onnistunut ihailtavasti. Grafiikka on osittain jopa pröystäilevää, ei tennispeli näin hyvää grafiikkaa tarvitsisi. Audiopuoli hemmottelee pelaajaa: digitoidut lyöntiäänet ja linjatuomarien älähdykset mäiskähtelevät mukavasti kaiuttimista. Yleisön huokaukset ja reagoinnit kun vielä saisi mukaan, niin aijai!

Tiivis tunnelma on siis siirtynyt bittimuotoon hyvin. Realismi jatkuu pelattavuudenkin puolelle: alussa palloa läiskii aivan huvikseen ja kyllä palautukset pysyvät kentällä kohtalaisen hyvin kunhan ei yritä liikoja. Kun taidot karttuvat, alkavat sijoituksetkin onnistua. Syötöt hioutuvat parin tunnin pelin jälkeen todellisiksi tappajiksi. Kun pelaaja etenee urallaan (nousee korkeammalle ATP-listalla), alkaa pelikin vaikeutua. Yllättäen onkin tärkeää kuinka pelaaja on sijoittunut ja mistä asennosta hän yrittää palloa lyödä. Niinpä pelistä riittää hupia viikkojen ajan.

Pähkinänkuoressa Pro Tennis Tour on parasta tietokonetennistä koskaan. Jos pidät tenniksestä, osta Pro Tennis Tour, et kadu.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**88**
Äänet:	**80**
Pelattavuus:	**92**
Vetovoima:	**87**
Yleisarvosana:	**89**

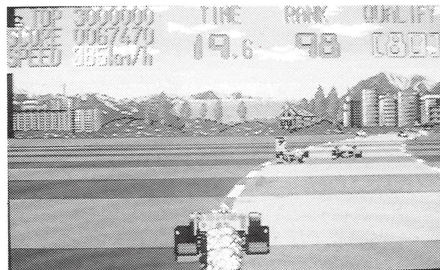
Petri Teittinen

Virgin **Amiga, ST, C-64, PC**

Continental Circus

Autopelit ja kolikkopelikäännökset olivatvat joulupelimarkkinoiden kovimmat sanat. Yhdistetään nämä kaksi, niin eikö lopputuloksen pitäisi olla TODELLA kova hitti? Ei välttämättä, kuten Virginin Continental Circus osoittaa.

Pelihalleissa pelin nimi oli Continental Circus (perustuu käännösvirheeseen, piti olla



Circuit) ja peliin vääntäydyttiin kuin Formulaan ainakin. Silmille iskettiin eräänlainen suojus jonka läpi peli näytti kolmiulotteiselta. Efekti ei ollut kyllä järin onnistunut, joten onkin aivan paikallaan, ettei tämmöistä temppua edes lähdetty yrittämään kotikoneilla.

Syvästi vihaamani Teque on saanut aikaan kohtalaisen kelvollista jälkeä. Vauhtia ja fiilistä on aivan tarpeeksi ja poikkeuksellisesti auto jopa näyttää liikkuvan huimat liki

400 kilometriä tunnissa, mitä nopeusmittari ilmoittaa. Maiseman vieritys on toteutettu erinomaisesti ja luo vauhdin tuntua paljon paremmin kuin monet muut autopelit.

Ai mitäkö pelissä tehdään? No, siinä ajetaan autolla. Siis Formulalla ja tavoitteena on lipsauttaa neljällä pyörällä huojuva metalliraketti aina parisenkymmentä pykälää ylöspäin tulosluettelossa, kunnes pelaaja istuu voittajan pallilla. Kummassakaan versiossa tämä ei ole erityisen helppoa. Rata kun tuntuu olevan aivan liian kapea tai sitten kaikki autot ovat liian leveitä. Joka tapauksessa, peli alkaa suht' helposti, mutta vaikeutuu sitten liiankin nopeasti.

Graafisesti molemmat versiot käyttävät isäntäkoneitaan ihan kohtalaisesti, mutta mitään suutarepivän massiivista on turha odottaa. Audiopuoli ei myöskään hätkäytä. Pelattavuus on ihan kunnossa, kyllä se auto sinne menee minne ohjataan, joten pelaajassa on vika jos peli ei luista. Liian nopsasti yltyvä vaikeus ja siitä johtuva turhautuminen potkivat kyllä turhat pelihalut huis nevadaan.

Jos etsit kivaa autopeliä, kannattaa harkita Chase H.Q:ta tai Turbo OutRunia. Ei tämä huono peli ole, mutta parempiinkin peleihin voi rahansa käyttää.

Testattu:	**Amiga, C-64**
Grafiikka:	**86, 81**
Äänet:	**79, 73**
Pelattavuus:	**85, 85**
Vetovoima:	**75, 75**
Yleisarvosana:	**73, 70**

Petri Teittinen

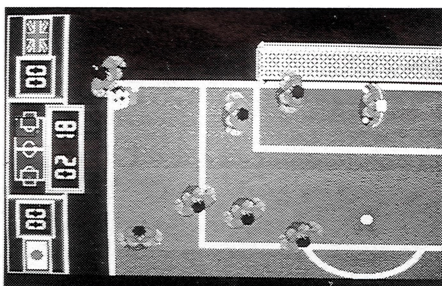
Activision **Amiga, ST, PC, C-64**

Fighting Soccer

Fighting Soccer on kotikonekäännös ulkomailla jonkinmoista suosiota saaneesta kolikkopelistä. Ideana on yksinkertaisesti jalkapallon peluu. Peli on esitetty samalla tyylillä kuin esim. MicroProse Soccer, eli suoraan ylhäältä päin. Yhtäläisyydet eivät suinkaan lopu siihen.

Pelaajalla on mahdollisuus liukutaklaamalla napata pallo vastustajalta tai simppelisti menemällä sopivasti toisen pelaajan ja pallon väliin. Mitä kauemmin pidät tulitusnappulaa pohjassa, sitä kovempi ja korkeampi laaki lähtee. Kapealle kentälle on ahdettu 10 erittäin isoa pelaajaa, jotka kokonsa ja ulkonäkönsä puolesta sopisivat ennemmin Mr. Universum-kehonrakennuskisoihin.

Amigassa grafiikka on aivan siedettävää, pelaajat ovat isoja (liiankin) ja kohtalaisesti animoituja. C-64:n FS suorittaa taidokkaan ja hämäävän Sinclair Spectrum-emulaation. Spritet näyttävät kyllä aivan hyviltä, mutta grafiikka näyttää suoraan Spectrumista johdotetulta, mikä ei minun mielestäni ole kyllä plussaa, vaan päinvastoin.



äänipuoli on kummassakin versiossa erittäin keskitasoista, mitään mullistavaa ei kummastakaan löydy. Amiga hurauttelee muutamat kivat samplet ja ärsyttävää alkumusiikkia, kun taas C-64:n musiikki kuulostaa samalta kuin tuhat muuta C-64:n alkupiisiä. Pelattavuudessa Amigan FS on varpaiden verran edellä, mutta kummatkin jäävät silti epäpelattavan puolelle. Koska kentällä nykivien pelaajien kontrollointi on mitä on, ei voi odottaa kovinkaan kiinnostavaa peliä. FS:n laskeekin mielellään hautaansa muutaman pelin jälkeen.

Täytyy vielä mainita, että Amigan FS on muuten ainakin yhtä hyvä jollei parempikin kuin Amigan MicroProse Soccer, muttei se sentään Kick Offia päihitä.

Testattu:	**Amiga, C-64**
Grafiikka:	**78, 59**
Äänet:	**71, 71**
Pelattavuus:	**69, 57**
Vetovoima:	**65, 56**
Yleisarvosana:	**70, 49**

Petri Teittinen

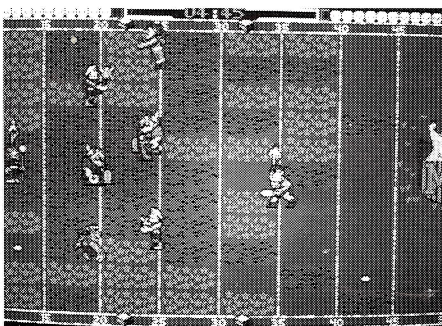
Activision **PC (Amiga, C-64, ST tulossa)**

Grave Yardage

Amerikkalaista jalkapalloa zombeilla, hirviöillä ja taruolennoilla. Siinä Grave Yardagen perusidea. Säännöt eroavat oikeasta amer. futiksesta siinä, että tässä pelissä sääntöjä ei liiemmin ole. Pallona toimivan lentävän silmän hankkiminen oman joukkueen haltuun on sallittua keinolla millä tahansa. Niinpä pelaajat kanniskelevatkin mukanaan pelaamiseen sopivia apuvälineitä kuten loitsujen aineksia, karttuja, nuijia ja miekkoja.

Tietokoneen näytön paremmalla puolella sähläävä ihminen toimii sekä pelaajana että valmentajana. Pelaamisesta ei löydy paljoakaan vaihtelua, vaan se koostuu pääasiassa pelihahmon liikuttamisesta oikeaan aikaan oikeaan paikkaan. Jos tämä osa menee putkeen, jää jäljelle enää vastustajan hakkaaminen nuijalla tai muulla sopivalla välineellä.

Valmentajan homma onkin huomattavasti mielenkiintoisempi. Valittavana on usea eri hyökkäys- ja puolustustaktiikk, joiden nimet kuvaavat mainiosti taktiikan tavoitetta. Esim. Kill'Em All selittää tyhmällekin valmentajalle mistä on kysymys. Lisäksi valmentaja voi suunnitella omia taktiikkoja.



Joukkueen voi myös valita, mutta kätevintä on antaa Kohtalon tehdä tarvittava työ. Valmentaja voi ilmoittaa Kohtalolle, josko hän haluaa kentälle kestävimmän, nopeimman, vahvimman tai tasapuolisimman joukkueen. Valikosta löytyy myös käsky Auto Prayer, jolloin Kohtalo valitsee kentälle joukkueen, jolla päästää väkisin viimeiset ratkaisevat sentit kohti vastustajan maalia.

Kaiken tämän pohjustuksen jälkeen on luonnollista odottaa erinomaista peliä. Valitettavasti hyvän idean päälle on rakennettu kehno peli. Vaikka grafiikka ei ole aivan surkeaa (muttei loistavaakaan), on pelattavuus aivan liian kehno, jotta voisi puhua pelinautinnosta. äänipuoli on normaalia PC:n piipitystä, edes pieniä sampleja ei ole viitsitty ympätä mukaan. Täysi epäonnistuminen GY ei ole, mutta idean ollessa näinkin hyvä, olisin toivonut parempaa viimeistelyä.

Testattu:	**PC-EGA**
Grafiikka:	**78**
Äänet:	**71**
Pelattavuus:	**70**
Vetovoima:	**70**
Yleisarvosana:	**74**

Petri Teittinen

Anco — Amiga, ST (PC tulossa)

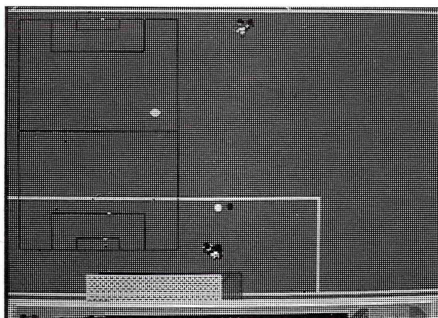
Kick Off Extra Time

Vaikka Kick Offia onkin haukuttu kaikkien aikojen bugisimmaksi peliksi (anteeksi, mutta ne ovat "ominaisuuksia, eivät "bugeja"), on se silti edelleen myös kaikkien aikojen paras jalkapallopeli. Uuden datalevyn myötä paras futispeli on nyt myös pykälän verran parempi.

Jalkapallo pelinä tuskin tarvitsee esittelyjä, joten se siitä. Toisaalta Kick Off:kaan ei taida tarvita sen kummempia esittelyjä, joten kerronkin datalevykkeen mukanaan tuomista parannuksista.

Ensiksikin, lataus. Extra Time vaatii ehdottomasti alkuperäisen Kick Offin, joten lällällää kaikki piraatit! Extra Time koneeseen, levari jurnuttaa jonkin aikaa ja ruutuun ilmaantuu pelin alkukuva, joka kehottaa pistämään originaalin Kick Offin koneeseen ja painamaan jotain näppäintä.

Aluksi näyttää siltä, että mitään uutta ei olekaan. Tarkempi tarkastelu paljastaa kuitenkin muutaman sellaisen valikon, jota alkuperäisestä ei löydy. Pelaajat voivat nyt vaikuttaa sellaisiin asioihin, kuten kentän pintaan, tuuleen ja maalipotkuihin. Normaalin kentän lisäksi valittavissa on märkä, kurainen, kova ja keinotekoinen. Tuulen suuntaan ja voimakkuuteen voi myös vaikuttaa, valinnanvaraa on kevyestä tuulahduksesta valtavaan myrskyyn, joka vie palloa minne sattuu.



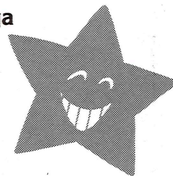
Pelaajalla on valittavana myös 9 erilaista maalipotkua, sekä mahdollisuus aloittaa peli äkkiä maalipotkusta. Näin voi yllättää vastustajan, jonka pelaajat eivät vielä ole muodostelmassa.

ET sisältää myös 20 uutta tuomaria, jotka varmasti saavat aikaan harmaita hiuksia niissä pelaajissa, jotka ovat jo opetelleet entisten tuomarien tuomintatyylin.

Tärkeä lisäys ovat neljä uutta pelitaktiikkaa, joista ei kerrota pelin manuaalissa sen enempää kuin nimet: Blitz, Lockout, Criss Cross ja Falcon. Pelaamalla kuitenkin löytää uusien muodostelmien plussat ja miinukset. Esim. Blitz jättää puolustukseen vain pari rupuista miestä ja heittää kärkeen 5—6 maalitykkiä. Potkuvoimamittari ja mahdollisuus potkaista muuhun suuntaan kuin sinne mihin nenä näyttää ovat myös tervetulleita uudistuksia.

Graafisesti ET on aivan sama peli kuin KO. Olisin toivonut että pelaajia olisi hieman paranneltu, mutta ei kaikkea voi saada. KO:sta tutut tömäykset ja piippaukset ovat läsnä myös ET:ssä. Pelattavuudessa ET kuitenkin loistaa ja uskomatonta kyllä, se on jopa nopeampi kuin KO. Saman ohjelmoijan Player Manageria tai Kick Off 2:sta odotellessa ET on kertakaikkisen hauska tapa viettää iltapäivät.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**89**
Äänet:	**67**
Pelattavuus:	**97**
Kiinnostavuus:	**97**
Yleisarvosana:	**95**



Petri Teittinen

Ocean — Amiga, ST, C-64, Spe, Ams

Chase HQ

Niin ne pelityypit kehittyvät pienin pykälin. Tyypilliseen Outrun-formaattiin kesti pari vuotta lisätä mahdollisuus tieväkivaltaan. Chase HQ:ssa mustaa autoa ohjastavat poliisit, joiden aikarajan puitteissa on saavutettava rikollisauto ja sitten tönittävä se tieltä. Se omaperäisyydestä.

Sen puutteesta huolimatta Amiga-Chase on itse asiassa erinomainen. Selkeät samplet, hyvä grafiikka ja mainio pelattavuus jaksavat imeä ruudun ääreen. Toisaalta, joko minä olen helvetin huono tai sitten aikaraja on aivan liian tiukka, mutta ilman Continue-optiota en olisi edes nähnyt rikollisten autoa. Auto on pikkuriikkinen verrattuna kolikkopeliin ja tienreunagrafiikka ei aina vastaa vauhtia, mutta enpä kokenut näitä häiritsevinä.



Ikävä kyllä kuusnelosversio onkin sitten toinen juttu. Peli on ilmeisesti imetty suoraan Spectrumista, yleisestä hitaudesta ja yksivärigrafiikasta päätellen. Autot ovat sentään värillisiä omalla oudolla tavallaan, mutta kolmiulotteinen efekti jää saavuttamatta, kuten myös pelattavuus. Plussaa kuitenkin siitä, että periaatteessa kaikki isonsiskon ominaisuudet ovat kuitenkin mukana.

Ottaen huomioon Oceanin muut kuusnepatuotokset on Chase-64 käsittämätön moka, mutta amigistit nauttinevat tästä lajityyppinsä hyvästä edustajasta.

Testattu:	**Amiga, C-64**
Grafiikka:	**88, 62**
Äänet:	**87, 65**
Pelattavuus:	**93, 57**
Vetovoima:	**83, 50**
Yleisarvosana:	**92, 60**



Nnirvi

Software Toolworks — PC, Amiga, ST

Bruce Lee Lives

Tossunheilutuspelit ovat sitten löytäneet tiensä PC:henkin. Ja minä kun toivoin, että PC säästyisi edes niiltä. Amerikkalainen Software Toolworks (edellinen peli Life And Death) murskasi kuitenkin toiveeni. Muutaman karate-, judo- tai jonkun vastaavan mäiskimisleffan tähti Bruce Lee on nostettu nimimieheksi tähän peliin ja mikä parasta, Software Toolworksin ei tarvitse maksaa miehelle edes rojalteja pelistä, sillä sälli on maannut kuolleena jo vuosia. Niinpä pelin nimi onkin lievästi ironinen.

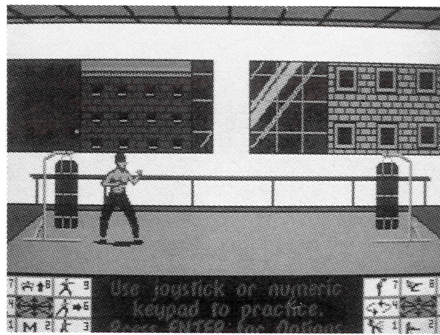
Peli aloittaa aivan alusta, eli harjoitussalilta. Pelaaja voi harjoitella potkuja ja lyöntejä, sekä valita kontrollivälineensä (joystick tai näppis). Näppäimistö on parempi vaihtoehto, sillä liikkeitä löytyy TODELLA paljon, eivätkä PC:n joystickit ole vielä sillä teknisellä tasolla kuin Amigan, C-64:n tai ST:n tikut.

Erikoisuutena pelaaja voi määritellä yhden makro-näppäimen, johon voi pistää kolme liikettä peräkkäin. Tappelussa on nokkelaa, kun yhdestä nappulasta Bruce hivauttaa ensin terävän oikean suoran päin vas-

tustajan näköä, sitten näppärän kierrepotkun vatsaan ja lopuksi räjähtävän lentopotkun nenän päälle. Jos kaikki menee putkeen, makaa vastustaja hyvinkin nopeasti kanveesissa.

Harjoitussalin jälkeen pelaaja onkin valmis tehtäväänsä, ainakin pelaajan mielestä. Kouluttaja on kuitenkin eri mieltä ja pelaajan pitää todistaa pätevyytensä kahdessa harjoitusottelussa. Näihin harjoitusotteluihin tyssää useimman potentiaalisen Brucen tie, sillä tietokoneen ohjaamat harjoitusvastustajat ovat kiusallisen taitavia. Lisäksi PC ei oikein sovellu tälläisiin peleihin, joissa pelin pitää reagoida pelaajan antamaan käskyyn sekunnin murto-osassa.

Pelattavuutta ei löydy edes ankeimpien C-64:n karatepelien verran. Sitten kun vielä vastustaja saa ajettua pelaajan nurkkaan ja alkaa jaella iskusarjojaan, ei pelaajan ohjaama Bruce pysty tekemään enää mitään. Jokaisen alkavan liikkeen keskeyttää vastustajan sivaltama nopea vastaliike.



Kehnosta pelattavuudesta huolimatta peli ei ole täysi susi. Kärsivällisyyttä kyllä tarvitaan, mutta jos on maksanut pelistä täyden hinnan, niin luulisi sitä kärsivällisyyttäkin löytyvän. Grafiikka ei ole huikaisevaa, mutta aivan mukiinmenevää. "Musiikkia" ei sitten taas kuuntele sikakaan vinkumatta. äänikortteja peli ei tunne, vaikka sellainen tulisi sitä kadulla vastaan ja löisi sitä kuonoon.

Vaikeus, kehno pelattavuus ja karmeat äänet eivät kutsu uusintapeliin, mutta vaikeuden voittaa harjoituksella, pelattavuuden ehkä samoin ja äänet saa pois päältä. Kokeile siis ennenkuin ostat.

Testattu:	PC-VGA
Grafiikka:	83
Äänet:	60
Pelattavuus:	69
Vetovoima:	68
Yleisarvosana:	**74**

Petri Teittinen

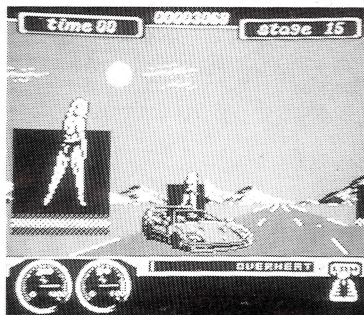
U.S.Gold — Amiga, ST, C-64, Spe, Ams

Turbo Outrun

Synkkä pelikauppias katselee kassalaatikkoaan. "Lapsi pitäisi saada leikkaukseen, ja rahaa on vain kymmenen penniä." Mutta suuri on uskon voima: iso laatikollinen Turbo Outruneja on aamulla kaupan kynnyksellä, ja joulun jälkeen lapsi lennätetään leikkaukseen omalla Concordella.

Massiivinen megahitti Outrun on yksi menestykseikkäimpiä pelejä kautta aikojen ja täysin syyttä. Niinpä samaan koukkuun viritettiin hiukka erilainen mato ja kauppa kävi.

Outrunin idean tuntevat liki kaikki, ja sille yhdelle kerrotkaoon että reitti täytyy läpäistä aikarajan puyitteissa. Turbo Outrunin "Turbo" tulee tietysti Testarossaan lisätystä turbosta, jota voi käyttää kunnes moottori ylikuumenee. Muita pelillisiä edelliseen Ulosjuoksuun on risteysten puuttuminen, radalla olevat öljyläikät, vesilätäköt, töyssyt ja mahdollisuus lisävarusteisiin onnistuneen rallin jälkeen.



Tällä kertaa niin kuusnelosen kuin 16-bittisten versiot ovat ammattitaitoista työtä. Grafiikka on edeltäjäänsä huomattavasti parempaa varsinkin kuusnelosversiossa, johon on muutenkin tungettu kiitettävästi erilaista tilpehööriä. Pelillisesti tiellä olevat esteet lisäävät jännitystä jonkin verran ja muutenkin peli painii pari luokka edeltäjäänsä ylempänä. ST-Amigaversioissa ero ei niin merkittävä ole, mutta kuusnelkkujen kannattaa ostoa harkita.

Outrun on silti Outrun vaikka voissa paistaisi, niin hyvässä kuin pahassa.

Testattu:	Amiga, ST, C-64
Grafiikka:	80, 86
Äänet:	78, 82
Pelattavuus:	82, 85
Vetovoima:	76, 80
Yleisarvosana:	**81, 86**

Nnirvi

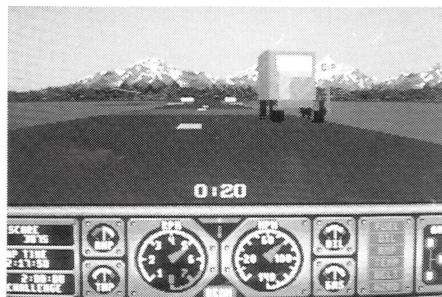
Domark — Amiga, ST, C-64, Spe, Ams

Hard Drivin'

"Brum Brum", toteaa hienon autoni moottori herätessään uuteen päivään. Tie alkaa soljua kumitassujen alla. Mutta lähdinkö liian aikaisin liikkeelle, sillä vastaantuleva rekka liitää kauniisti tien yläpuolella. Yllättyneenä unohdan autoni kankean ohjauksen ja siirryn ajamaan nurmikolle.

Domarkin Hard Drivin' on peli, josta on ollut vaikea olla kuulematta. Hard Drivin' esittää "aitoa" autosimulaattoria, aina vaihteita ja kytkintä myöten. Autolla joko kaasutellaan pitkin baanaa tai kurvataan stunttiradalle, jossa muunmuuassa hypitään yli siltojen ja tehdään silmukka.

3D-grafiikka soljuu tarpeeksi notkeasti, ja tienvarren rakennukset ovat kiitettävän yksityiskohtaisia. Onpa navetan vierellä lehmä, johon törmääminen palkintaan samplatulla ammuskelulla. Törmäyksen esittäminen Instant Replayna on hyvä keksintö.



Sitten alkaakin mieli mustua. Joystickilla pelaaminen aiheuttaa spontaania käyränousua, ja vaikka ajaminen hiirellä onkin monta luokkaa yksinkertaisempaa, ei mihinkään huippupelattavuuteen venytä. Jos oikealla autolla ajelu olisi näin kankeaa olisivat pientareet täynnä ruumiita. Rataajon ja stunttiradan mahdollisuudet on myös pian käytetty, mutta tähän auttanee tulevaisuudessa ilmestyvät datalevykkeet.

Pitkäikäisintä huvia löytyy niinkutsustusta "bughuntista", joita Kovasta Ajelusta löytyykin mukavasti. Leijuvat autot, yllättävät bonusajat ja jopa auton muuttuminen lentokoneeksi eivät tietystikään rajoittunutta peliä pelasta. Stunt Car Racer tarjoaa samaa toimintaa huomattavsti paremmin.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	81
Äänet:	76
Pelattavuus:	55
Vetovoima:	60
Yleisarvosana:	**71**

Nnirvi

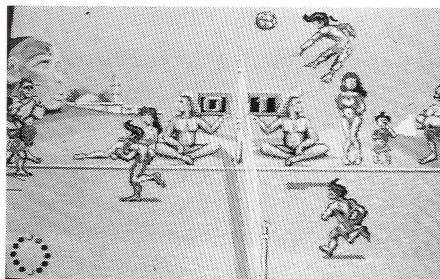
Ocean | Amiga, ST

Beach Volley

Kalifornian palmurannoilla on kehitelty monenmoista villitystä surffauksesta rullalautoihin. Beach Volley eli rantapallo on lentopallon muunnelma, jossa on kaksimiehiset joukkueet ja peliympäristönä yleensä lokoisa aurinkoranta. Säännöissä on joitain eroja lentopalloon, esimerkiksi voitetusta pallosta saa aina pisteen ja erävoittoon vaaditaan vain seitsemän pistettä.

Näin pelkistetty urheilulaji sopii mainiosti kotimikroon. Kahden pelaajan kontrollointi on ratkaistu siten, että tietokone hoitelee passarin tehtävät. Pelaaja huoleksi jää siis ottaa syöttö vastaan ja mäjäyttää passi vastustajan kenttään. Joskus on tyydyttävä tavalliseen hihalyöntiin, sillä varsinkin takakentältä tulevaan matalaan passiin on vaikea osua. Vastapuolen hyökkäyksen voi yrittää torjua hyvin ajoitetulla blokkihypyllä.

Pelin suurin vaikeus on hyppylyöntien ajoituksessa ja aluksi vie aikansa ennen kuin saa edes syötön kulkemaan, varsinkin kun kentän laidalla poseeraavat vähäpukeiset tyttelit häiritsevät pahasti keskittymistä. Kun niksit vihdoin alkavat löytyä, niin pitkät pelipallot ja armoton taistelu takaavat pelinautinnon, vaikka saisikin tietokoneelta nenilleen 7—0. Kaveria vastaan pelaaminen on tietysti omaa luokkaansa.



Pelihahmojen animaatiossa on paljon hyviä yksityiskohtia, esimerkiksi niiden katse seuraa aina palloa ja hyppylyöntiin kurottautuvan pelaajan voimallinen vartalonkäyttö on näyttävän näköistä. Pelissä on jatkuvasti pientä sähinää ja vauhdikkuutta on vielä korostettu palloa seuraavalla vierityksellä.

Tietokonetta vastaan pelattavassa turnauksessa on käytössä armoton kerrasta poikki -systeemi. Siitä löytyy pelin ainoa mutta sitäkin käsittämättömämpi moka. Nimittäin peleissä on aikaraja ja ajan loppuessa tietokoneen joukkue tulkitaan aina voittajaksi. Aika epäreilu tapa lisätä pelin vaikeutta.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**78**
Äänet:	**72**
Pelattavuus:	**75**
Vetovoima:	**84**
Yleisarvosana:	**81**

Jukka Tapanimäki

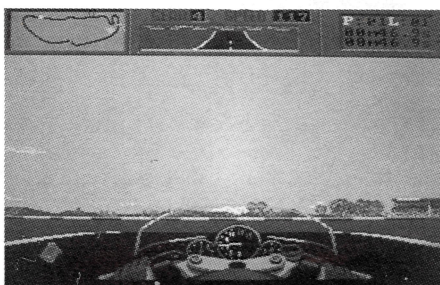
Accolade | Amiga, ST, PC, C-64

The Cycles

Accoladen The Cycles on yksinkertaisesti Grand Prix Circuit moottoripyörällä. Eikä siinä ole mitään pahaa, sillä GPC oli aivan hyvä peli. Aivan suoraan peliä ei sentään ole kloonattu, vaan peliin on lisätty yksi ulottuvuus lisää, nimittäin ylä-ala-suunta. Nyt radat poukkoilevat huimasti pyörän alla ja tahtomattaankin yrittää kurkotella seuraavan mäen taakse, vaikka tietääkin ettei niskan venyttelystä ole mitään apua.

Jos olet aikaisemmin pelannut Grand Prix Circuitia, tiedät mistä on kyse. Jos et, tässä pelin sisältö lyhyesti: pelaaja istutetaan valintansa mukaisesti joko 125-, 250- tai 500-kuutioisen moottoripyörän sarvien taakse. Vaikeustason ja kisan pituuden valinnan jälkeen lähdetäänkin sitten polttamaan kumia ympäri maailmaa sijaitseville radoille. Tavoitteena on tietenkin kovan harjoittelun jälkeen maailmanmestaruus.

Tärkeintä tällaisessa pelissä on tietenkin vauhdin tuntu. Aivan täydellisesti eivät ohjelmoijat ole tätä onnistuneet tekemään, vaan peli tuntuu hieman oudolta ja nykivältä, sekä yleensäkin laiskalta. Vaikka nopeusmittarin mukaan pyörä kiitää pääsuoraa 250 km/h, ei maisema vilise ohitse vastaavalla vauhdilla. Tämä ei kuitenkaan haittaa pidemmän päälle kuin kaikkein kriittisimpiä pelaajia.



äänipuoli on vain moottorin surinaa ja satunnaisia vinkunoita kun kumit sutivat pitkin "liukasta" asfalttia. Pelin alkumusiikki ei ole sieltä parhaasta päästä, Amiga pystyy PALJON parempaan. Pelattavuudesta ei ole pahaa sanottavaa, muttei sitä tarvitse taivaaseenkaan kehua.

PC:n The Cycles on suurinpiirtein sama, mutta luonnollisesti PC häviää audiossa reilusti, kiitos massiivisen yksiäänisen piippinsä. Täytyy kuitenkin antaa tunnustus Accoladelle, PC:n The Cyclesin musiikki kuulostaa välillä kaksi-, jopa kolmiääniseltä. Bonusta on se, että peli ymmärtää AdLib-äänikortin ja alkumusiikissa onkin rankkaa menoa kortin avustuksella. Miinuksena on sitten se, että peli EI käytä korttia pelin aikana, vaan moottoripyörän kimityksen hoitaa PC.

Kaiken kaikkiaan The Cycles on parempi peli kuin Grand Prix Circuit. Jos pidit GPC:sta ja molemmista Test Driveistä, on tämäkin pakko-ostos.

Testattu:	**Amiga, PC**
Grafiikka:	**78, 82**
Äänet:	**81, 68**
Kiinnostavuus:	**78, 78**
Pelattavuus:	**86, 89**
Yleisarvosana:	**84, 85**

Petri Teittinen

Anco | Amiga, ST (PC tulossa)

Rally Cross

Atari ST-versiona erinomainen Super Sprint on vuosien varrella saanut varmasti kymmeniä matkijoita, mutta alkuperäinen versio on edelleen paras. Tällä kertaa vanhan kuninkaan peittoamista yrittää Anco, joka on viime aikoina petrannut hurjasti lähinnä Kick Offilla ja Kick Off Extra Timellä.

Pelin alussa pelaaja(t) valitsevat kontrollinsa. Peliä voi pelata yhtäaikaa jopa neljä pelaajaa, kaksi joykkareista ja kaksi näppikseltä. Monitorin eteen kyllä syntyy aikamoinen ruuhka, eikä riitakaan ole kaukana pelaajien töniessä toisiaan niin ruudulla kuin todellisuudessakin.

Tämän jälkeen valitaan vielä kontrollisysteemi kolmesta eri vaihtoehdosta. Joystickillä pelaajat valitsevat esimerkiksi sen vaikuttaako tulitusnappula kiihdyttävästi vai päinvastoin. Kolmas vaihtoehto on automaattijarru, joka heittää servot jumiin, kun sormi nostetaan tulitusnappulalta.

Vielä juuri ennen kisaa pelaajilla on mahdollisuus virittää autojansa. Jokaisella on tietty määrä pisteitä, jotka he voivat lisätä esim. kiihtyvyyteen, renkaiden pitävyyteen ja semmoiseen. Kun kaikki ovat touhunneet tarpeeksensa, voidaan kilpailu viimeinkin aloittaa. Jos pelaajia on täydet neljä, voi helposti käydä niin, että monituiset valinnat vievät enemmän aikaa kuin muutaman kierroksen ajo radalla.

Super Sprintin tapaan erilaisia ratoja löytyy useita ja niiden vaikeustaso kasvaa sitä mukaa mitä pidemmälle peliin päästään. Lisäksi radalle ilmaantuu kaikenlaista kräässää, jotka vaikuttavat pelin kulkuun.

Grafiikka on todella värikästä ja pikkutarkkaa, vaikka autot eivät olekaan kovin hyvin animoituja. Suurimman osan peliajasta ne näyttävät leijuvan 10 senttiä radan ylä-



puolella. Jos viitsii seurata radan reunuksia, näkee siellä paljon huvittavia pieniä animaationpätkiä.

Kaiuttimista vyöryvää moottorinpauhetta ei jaksa kovin kovaa kuunnella, on se sen verran ärsyttävää. Pelattavuus vaihtelee hieman riippuen pelaajan valitsemasta kontrollimetodista, mutta Super Sprintmäinen ohjaus on tietenkin paras. Parhaimmillaan Rally Cross yltää melkein esikuvansa tasolle, mutta lässähtää loppusuoralla naamalleen maaliviivalle.

Jos etsit todella hauskaa tämän tyyppistä autopeliä, osta ST ja siihen jostain Super Sprint. Jos rahat eivät piisaa, on Rally Cross Amigan paras vastine.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**89**
Äänet:	**78**
Pelattavuus:	**88**
Kiinnostavuus:	**67**
Yleisarvosana:	**73**

Petri Teittinen

Mindscape **Amiga (ST, PC tulossa)**

Omni-Play Basketball

Mindscapen SportTime-sarja se vain jatkuu jatkumistaan. Sarjan uusin tulokas on Basketball, joka sisältää pari teknisesti hienoa oivallusta ja on samalla uranuurtaja ohjelmallisesti.

Omni-Play Basketball on ohjelmoitu modulaarista tekniikkaa käyttäen. Useimmille termi on ehkä outo, joten pienoinen selitys on ehkä paikallaan. Oletetaan, että olet pelannut toistasataa ottelua ja alat pikkuhiljaa kyllästyä tapaan, jolla ottelut esitetään. Itse asiassa olet jo aivan kurkkuasi myöten täynnä pelaajien katselemista takaa ja ylhäältä.

Vilkaisetkin siis disketistäsi versionnumeron (tässä tapauksessa 1.0), marssit paikalliseen pelikauppaan ja vaadit saada ostaa esitysmoduulin, jonka versionnumero on suurempi kuin 1.0. Sinulla on onnea, kauppias on juuri saanut Englannista version 1.1, joka antaa mahdollisuuden katsella peliä kentän tasolta kummalta puolelta tahansa ja bonuksena vielä korin takaa hidastettuna.

Menet kotiin, lataat pelin päämodulin, joka sisältää pelin logiikan ja grafiikan, mutta kun peli pyytää esitysmoduulia, nakkaatkin koneeseen vanhan 1.0:n sijasta uuden 1.1:n. Peli latautuu ja voit katsella peliä kentän tasolta ja hienoimmat donkkaukset korin takaa hidastettuna.



Näin toimii siis modulaarinen peli. Se on koostettu useista pienemmistä palasista (moduuleista), joita voidaan tarpeen vaatiessa ohjelmoida uudelleen. Mahdollisuudet ovat lähes rajattomat, ja ostettuasi muutaman moduulin on sinulla aivan uudentyylinen koripallopeli, jonka lopullinen hinta on silti halvempi kuin kokonaisen uuden pelin.

Mutta sitten asiaan: Omni-Play Basketball asettaa sinut joko pelaajan, valmentajan tai pelaajavalmentajan kenkiin, saat itse valita. Valitset pelaajasi, ostat ehkä muutaman uuden ja passitat koko remmin kalliille valmennusleirille. Leirin jälkeen voitkin marssittaa joukkueesi peliin.

SportTime-sarjan perinteiden mukaisesti peli on ladattu valinnoilla. Jokaisessa mahdollisessa välissä pelaajalla on hurja määrä valintoja tehtävänä, jotka kaikki vaikuttavat pelin lopputulokseen. Valitako nyt puolustava joukkue, vaiko hyökkäävä, pitäisikö pisimmän pelaajan jäädä norkoilemaan korin alle odottamaan levypalloa, vai pitäisikö kaikkien rynniä pää kolmantena jalkana oman korin luokse puolustamaan?

Voit antaa tietokoneen hoitaa valinnat ja donkkailla kaikessa rauhassa välittämättä taktiikoista, tai sitten voit jättää pelaamisen tietokoneelle ja tehdä itse kaikki valmentajan tärkeät tehtävät. Todellisuudessa tämä antaa mahdollisuuden pelata peliä joko toimintapelinä tai strategiapelinä, joten O-PB sopii mainosti molempien pelityylien ystäville.

SportTime-sarja ei ole koskaan hemmotellut pelaajaa massiivisilla grafiikoilla tai äänillä, eikä tämäkään peli ole poikkeus. Pelattavuus on kuitenkin mukaansatempaavan hyvä. Valitettavasti peli kärsii suuresti lataamisesta. Ensin ladataan 5 minuuttia, että päästään peliin ja sitten peli kestää 5 minuuttia, jonka jälkeen ladataan taas 5 minuuttia että päästään alkuvalikkoon. Turhauttavaa. Softa ei käytä edes lisämuistia, mikä on kyllä erittäin suuri miinus.

Onneksi pelissä on vain käsikirjasuojaus, joten sen voi aivan hyvin installoida kovalevylle, jolloin latausajat lyhenevät.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**84**
Äänet:	**78**
Pelattavuus:	**86**
Kiinnostavuus:	**82**
Yleisarvosana:	**85**

Petri Teittinen

Mindscape **Amiga, ST, PC**

Fiendish Freddy's Big Top O'Fun

Fiendish Freddy ammentaa aiheensa klovnien ja kiiltelevien trikoiden maailmasta. Aiheen käsittelytapa on urheilupeleistä tuttua, mutta taustaksi on ympätty myös juonta. Peli alkaa animaatiolla, jossa huippupitkällä limousinella paikalle saapuva pankinjohtaja vaatii takaisin sirkukselle lainaamiaan rahoja. Esityksen on siis oltava menestys tai seurauksena on vararikko. Ilta ei ala lupaavasti, sillä taskukokoisesta kuplavolkkarista ilmestyy klovniasuinen Freddy, jonka aikomuksena on sabotoida esitystä.

Pelissä on kuusi huikeaa, uskaliasta jne. ohjelmanumeroa, joihin voi osallistua kerrallaan viisi pelaajaa. Ensimmäisenä on uimahyppy, jossa tehdään pudotuksen aikana

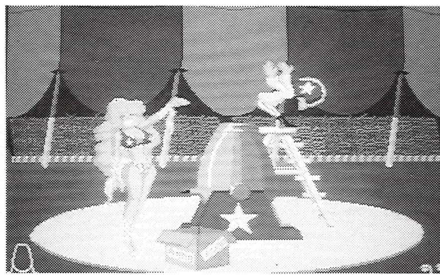
mahdollimman monta hauskaa asentoa ja yritetään osua vesisaaviin. Toisessa numerossa yksipyöräisellä tasapainoileva klovni heittelee palloja ja keiloja. Lisäksi löytyy vielä trapetsi, tikarinheitto, nuorallakävely ja kanuunankuula.

Mikäli onnistuu numerossaan, samaa voi yrittää vaikeammalla tasolla. Esimerkiksi heiteltävien kappaleiden määrä kasvaa neljään ja mukaan tulee alasimia, moottorisahoja, vauvoja ja muuta hauskaa.

Suoritukset arvostelee klovneista koottu raati, jonka ilmeet kertovat kaiken. Pahimmassa tapauksessa he torkahtavat ja kassakone ei kilise, mutta kikattava raati takaa taloudellisen menestyksen.

Pienen ja ilkeän Freddyn tehtävänä on häiritä esiintyjiä parhaansa mukaan. Esimerkiksi uimahypyissä hän yrittää työntää pelaajaa sivuun tuulettimella ja kanuunanumerossa tykki tukitaan korkilla, jos viivyttelee liian pitkään.

Pelin mieleenpainuvin piirre on hulvaton



slapstick-huumori, jossa on selviä vaikutteita Warner Brothersin piirrosfilmeistä. Uimahyppääjän jämähdys maan sisään tuo mieleen Kelju Kojootin ja kanuunassakin käytetään Acme-ruutia. Yleensä peleissä ei ole muuta nauramista kuin surkea toteutus, joten Freddyn kaltaiselle piristävälle poikkeukselle luulisi löytyvän markkinarakoa. Ainakin se erottuu edukseen tiukkapipoisten pelien harmaasta massasta.

Monesta tapahtumasta koottuja pelejä rasittaa yleensä se, että joukossa on pari mielenkiintoista lajia ja loput ovat enemmän tai vähemmän epäpelattavia. Sama pätee myös Freddyyn. Taitoa ja keskittymistä vaativa keilojen heittely on sieltä parhaasta päästä, mutta kanuunanumerossa ei ole muuta tekemistä kuin säätää maalin etäisyys ja laukaista tykki oikealla hetkellä. Yksin pelaaminen alkaa pian maistua puisevalta, mutta mitä isomman ja meluisamman kaverijoukon saa kerätyksi monitorin ääreen, sitä hauskempaa.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**77**
Äänet:	**76**
Pelattavuus:	**63**
Vetovoima:	**78**
Yleisarvosana:	**77**

Jukka Tapanimäki

Virgin Mastertronic — **Amiga, ST, C-64**

Ninja Warriors

1993 — Paha tyranni Bangler hallitsee rautaisella kädellä ja vain androidininjat eli nämä Ninja Warriors voivat katkaista miehen elämänlangan niin että kaikilla olisi taas eri kiva olla. Tämä standardijuoni on tekosyynä vaakasuoraan vierivälle tappodraamalle.

NW perustuu Taiton kolmiruutuiseen kolikkopeliin. Nämä kolme monitoria on kotiversiona supistettu kapeaksi kentäksi keskelle ruutua. Ja ratkaisu toimii. Shurikeneja heittelevät ja veitsellä viiltelevät ninjat (yksi nepulissa, kaksi Amigassa) etenevät, tappavat ja kohtaavat välillä Niitä Pahempia Jätkiä.



Kuusnepan yksinkertaiset taustat on Amigassa korvattu erittäin vaihtelevalla taustagrafiikalla, jota latautuu pelin kuluessa sitä häiritsemättä. Amigan grafiikka onkin imetty kolikkokoneesta, joka selittänee erinomaisen animaation ja tiuhat äänet. Eipä silti kuusnepallakaan ole häpeämistä.

Ninja Warriors on standardi-beat'em-up, mutta erinomaisesti käännetty ja poikkeuksellisen pelattava. Lajityypin ihailijat saavat vastiketta koko rahan edestä, muut tuskin heilahtavat.

Testattu:	**Amiga, C-64**
Grafiikka:	**87, 77**
Äänet:	**86, 81**
Pelattavuus:	**89, 85**
Vetovoima:	**80, 75**
Yleisarvosana:	**83, 79**

Nninja

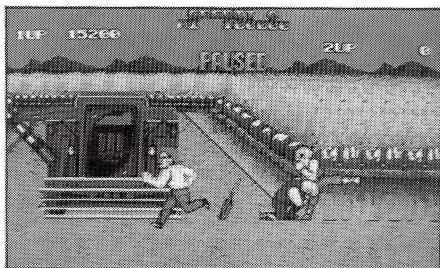
Virgin Mastertronic — **ST, Amiga, C64, Spe, Ams**

Double Dragon II

Double Dragonin noin vuosi sitten ilmestyessä se tyrmättiin yksimielisesti eikä syyttä. Heikko koodaus ja samantasoinen pelattavuus yhdistettynä tyhjiinpuserrettuun ideaan ei tosiaan hetkauttanut.

Vaan vuosi vaihtuu ja kakkonen ilmestyy DD:n perään. Juoni ei kohennu: hakkaa nippu kevyempiä miehiä/naisia, kerää mahdollisesti lisäaseita ja kentän lopuksi niittaa isokyrmy. Mutta pelipä kohentuu.

Double Dragon II on yllättävän pelattava sankarin totellessa kivasti tikun ohjeita. Tärkeintä kuitenkin on massiivisen kokoiset spritet, jotka antavat pelille sen kaipaavan

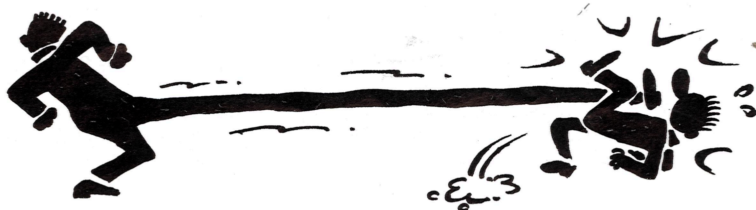


erottavan ilmeen. Samplatut efektit lisäävät kuorrutuksen maistuvaan, joskin asenteiltaan epäilyttävään väkivaltakakkuun.

Beat'em-uppeihin ihastuneille Tuplalohhari tupla on kannattava ostos kovasti tasoaan kohentaneelta Virgin Mastertronicilta.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**87**
Äänet:	**82**
Pelattavuus:	**85**
Vetovoima:	**80**
Yleisarvosana:	**85**

Nnirvi



Muut pelit

Software Toolworks/Mindscape	PC (Amiga, ST tulossa)

Life And Death

Software Toolworks antaa jokaiselle mahdollisuuden leikkiä Vuoristosairaalaa. Pelaaja kannetaan väkisin leikkaussaliin, jossa hänen käsiinsä vedetään kumihansikkaat ja kouraan isketään skalpelli. Pöydällä odottelee nukutettu potilas. Siitä vain sitten leikkelemään peruskoulun biologian taidoilla.

Life And Deathin tohtori-idea ei ole mikään uusi, Amigalle tuli aikoja sitten peli nimeltä The Surgeon ja luulinkin ensin, että kyseessä on sama peli uudella nimellä. LAD on kuitenkin uusi peli ja pesee The Surgeonin mennen tullen pelattavuudessa ja realismissa. LADin alussa pelaaja joutuu ensin tutkimaan potilaan painelemalla tämän vatsaa ja tilaamalla röntgenkuvan tai ultraäänitutkimuksen.

Tutkimusten perusteella pelaaja sitten suorittaa diagnoosin. Vaihtoehtoja ovat lääkitys, vuodelepo, passitus toiselle lääkärille tai viimeinen ja epämiellyttävin eli leikkaus. Muutaman tunnin pelin parissa räpeltäneenä voin sanoa, että jos diagnoosin tulos on leikkaussaliin siirtyminen, voi potilas-parka sanoa hyvästit elämälle, ainakin tämän kirurgin käsittelyn jälkeen. Peli on siis erittäin vaikea (eli realistinen, eivät leikkaukset oikeastikaan mitään lastenleikkiä ole).



Testaamani PC-versio käyttää hyväkseen vain CGA:ta, joten värejä löytyy ainoastaan muutama. Tämä ei ole kovin kaunista, siitä alhaiset pisteet grafiikalle. Jos Software Toolworks onnistuu jonain päivänä putkauttamaan myyntiin version, joka käyttää EGA:n 16 väriä, annan heti pari pistettä enemmän.

Musiikkia ei pelissä ole nimeksikään, mutta erittäin suurena plussana ovat samplet. Paineltaessa potilaan vatsaa kommentoi potilas välittömästi huudahtamalla, jos tohtori painaa kipeää kohtaa. Amigan omistajille tämä ei tietenkään ole mitään uutta ja ihmeellistä. Pelattavuus on aivan OK, koska kaikki toiminnot hoidellaan hiirellä. Skalpellin heiluttelu on sillä silkkaa iloa, joskaan potilaat eivät ole samaa mieltä.

Hyvä idea ja toteutus, mutta aivan liian vähän tekemistä, jotta peli jaksaisi kiinnostaa kovinkaan kauaa.

Testattu:	PC-EGA
Grafiikka:	74
Äänet:	79
Pelattavuus:	82
Vetovoima:	76
Yleisarvosana:	75

Petri Teittinen

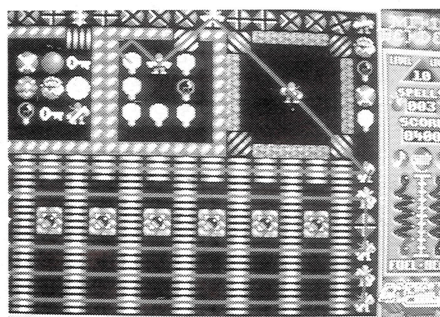
Gremlin	Amiga, ST

Mind Bender

Valonsäteen ohjailu peilien avulla kuuluu sarjaan yksinkertaiset mutta pelattavat ideat. Ensimmäisen kerran törmäsin siihen Dan Daressa, jossa se oli ympätty yhdeksi ongelmaksi monien joukossa, mutta Gremlinin Deflektor hyödynsi ideaa puhtaammassa muodossa. Mind Benderiä voisi hyvinkin nimittää Deflektor kakkoseksi, jossa laser on korvattu velhon loihtimalla sädekimpulla.

Pelin ideana on saada säde osumaan maaliin pyörittämällä kääpiöden pitelemiä peilejä. Tehtävän mutkikkuutta on lisätty kieroilla esteillä, kuten lukituilla ovilla, taittavilla prismoilla ja leväkasvustoilla, ja lisäksi joissakin kentissä on sytytettävä lamppuja säteen avulla. Pelaajan on varottava polttamasta velhoa säteellä, mikä on ongelmana varsinkin sellaisissa kentissä, joissa on paljon heijastavia seiniä.

MB:stä löytyy 50 toinen toistaan kierompaa kenttää ja lisäksi voi itse suunnitella toiset 50. Ohjelma tallentaa tilanteen levykkeelle, joten peliä voi aina jatkaa siitä mihin jäi. Pelissä on sellainenkin erikoisuus, että jokaisesta kentästä on erillinen high score -taulukko.



Pelissä valmiina olevien kenttien laatu vaihtelee tavattomasti. Välillä ne vaikuttavat mahdottoman sekavilta, mutta yrityksen ja erehdyksen menetelmällä selviää ihmeen hyvin. Jotkut "yhden idean" kentät ovat puolestaan tylsiä ja uuvuttavia, mutta kun on ne selvittänyt, niin onneksi niitä ei enää koskaan tarvitse pelata. Kaikkein hauskimpia ovat kentät, jotka vaikuttavat täysin mahdottomilta, kunnes oivaltaa niiden jujun.

Pelin graafinen asu on alkeellinen, mutta olennaisinta onkin selkeys. äänipuoli on jätetty sitäkin alkeellisemmalle aseteelle. Nimittäin musiikki koostuu lyhyistä levyltä samplatuista pätkistä.

Ainakin minun mielenkiintoni tappoi jo parin tunnin kuluttua pelin mekaaninen ja deterministinen luonne, mutta omien kenttien suunnittelu on omiaan lisäämään pelin ikää.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	43
Äänet:	35
Pelattavuus:	79
Vetovoima:	70
Yleisarvosana:	72

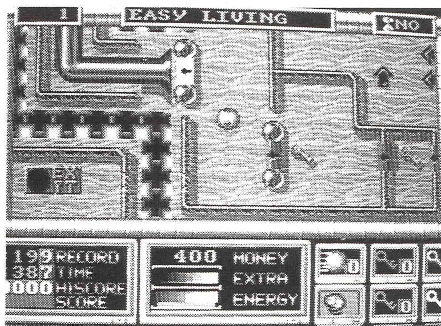
Jukka Tapanimäki

Rainbow Arts — Amiga, ST (C-64, Ams, Spe, PC

Rock'n Roll

Pelin hämäävä nimi viittaa aivan konkreettisesti vierimiseen eikä suinkaan rokkimusiikkiin. Nimittäin Rock'n Rollissa ohjaillaan omintakeisten pelien lemmikkihahmoa, pyörivää palloa. Tosin omaperäisyydestä ei enää voi puhua, sillä tässäkin pelien löyhässä sukuhaarassa alkaa olla tungosta: Marble Madness, Spindizzy, Quedex, Red Led, Incredible Shrinking Sphere ja niin edelleen.

RR:ssä kieritellään palloa maaliin, mutta matka onkin kerrassaan mutkainen. Esteenä ja hidasteena on lukittuja portteja, yksisuuntaisia väyliä, särkyviä lattioita, happoaltaita, jääkenttiä, tuulettimia, Quedexmaisia putkia ja vaikka mitä. Jos tässä ei ollut kylliksi, niin sokkeloista löytyy vielä kerättäviä tarvikkeita, kuten avaimia ja rahaa, jolla voi hankkia panssaroidun pallon, jääketjut ja muuta hyödyllistä. Silmiä keräämällä saa koottua pelialueesta kartan, mikä onkin tarpeen, sillä alue on laaja ja teleporttien käyttö sotkee suuntavaiston.



Ideoita RR:stä löytyy vasukaupalla, mutta lähes kaikki on pöllitty muiden tekemistä peleistä. Mitäpä siitä, kun kerran tuloksena on näin viimeistelty tuote. Pallero tottelee hiiriohjausta mukisematta ja vieritys seuraa sujuvasti mukana. Miellyttävän selkeään ja teräväpiirteiseen graafiikkaan on lisätty silmänhivelyä vierittämällä aukoista näkyvää alakertaa eri nopeudella.

Kenttien mutkikkuus on omiaan pitämään mielenkiinnon vireillä, mutta suunnittelussa on yksi paha moka. Kun pelissä on 32 laajaa kenttää, niin salasanojen käyttö olisi ollut kiltti ele pelaajaa kohtaan. Ohjeet antavat vähän lohtua, sillä niiden mukaan pelistä pitäisi löytyä oikoteitä. Toinen ärsyttävä piirre on pirteän rokkaava taustamusiikki, jota ei kiljumatta kestä, mutta eipä sitä olekaan pakko kuunnella.

Ehkä pallonpyörittely alkaa jo olla loppuun ammennettu aihe, mutta siitäkin huolimatta RR on riskitön sijoitus taitopelien ystäville.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	73
Äänet:	68
Pelattavuus:	85
Vetovoima:	80
Yleisarvosana:	**86**

Jukka Tapanimäki

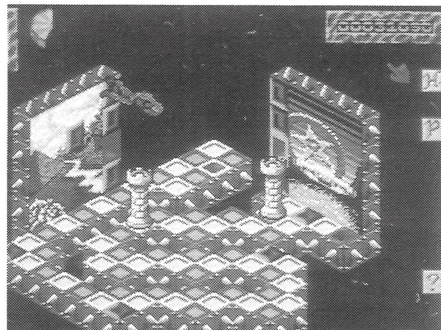
Psyclapse — Amiga, ST, PC

Nevermind

Tämä peli muuttaa aivosi vihannekseksi, väittävät peliohjeet. En tiedä onko se hyvä vai huono asia, sen tiedän että Psyclapsen uutuus Nevermind on omaperäinen älypeli.

Ideana on koota isometrisen pelikentän seinillä olevia palapelejä. Koottavat kuvat on hajotettu osiin ja osa paloista on levitelty pitkin pelialuetta, josta barbaarisen näköisen ukkelin on noukittava ne yksi kerrallaan ja vietävä oikeaan kohtaan. Päästäkseen palojen luo on kiipeiltävä pitkin seiniä, mikä onnistuu käyttämällä lattiassa olevia teleportteja.

Jotta homma ei olisi liian helppoa, niin joissakin kuvissa on mukana animaatiota. Tehtävää vaikeuttaa myös tiukka aikaraja ja tien tukkeena poukkoilevat shakkinappulat, joilla on inhottava tapa sotkea kuvia entisestään, mikäli ne löytävät tiensä oikealle seinustalle. Jos kuvan hahmottaminen tuottaa vaikeuksia, niin uhraamalla osan käytössä olevasta ajasta saa vilkaista valmiiksi koottua kuvaa.



Pelissä on 250 kenttää, joihin kaikkiin pääsee salasanalla. Niihin on kätketty sellainen juju, että muutaman peräkkäisen kentän koodit noudattavat tiettyä kaavaa, joten pelissä voi hieman huijata. Peli saisi automaattisesti jatkua viimeisestä kentästä, sillä salasanojen kirjoittaminen joka kerralla on turhaa touhua.

Introssa on tuttuun tyyliin nättiä grafiikkaa, mutta pelissä on käytetty oudon tympeitä ja synkkiä väriyhdistelmiä ja grafiikkatyyli ei ole selkein mahdollinen.

Nevermind on kekseliäästi ideoitu, mutta vaikutelma jää jotenkin vaisuksi. Sitä paitsi pelin vaikeustaso on säädetty päin p:tä. Yritä kenttää 11 niin ymmärrät. Palapelien kokoaminen on paljon rentouttavampaa kun käyttää perinteistä sormitekniikkaa.

Testattu:	Amiga
Grafiikka:	69
Äänet:	75
Pelattavuus:	77
Vetovoima:	64
Yleisarvosana:	**66**

Jukka Tapanimäki

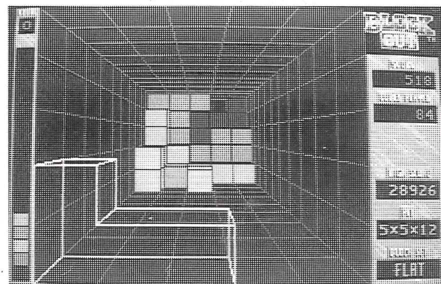
Rainbow Arts — Amiga, ST, PC

BlockOut!

Kaikki hyvät pelit ovat usein toisten hyvien pelien klooneja tavalla tai toisella. Jos joku saa kerrankin omaperäisen idean, se kloonataan. Niin myös ainoa itärajan takaa tullut peli Tetris.

BlockOutin eli kolmiulotteisen Tetriksen lisäksi on markkinoilla myös suomalaisten ihkaoma klooni Coloris, joka on jo leviämässä rajojemme ulkopuolellekin, ja lisää on tulossa.

BlockOut on toteutettu vektorigrafiikalla, millä[p]äs muullakaan. Eriväriset ja -muotoiset palat yritetään tunkea pitkällä tunnelin päässä hahmottuvaan ruudukkoon pyörittämällä ja kieputtamalla niitä sekä vaaka- että pystyakselinsa ympäri. Kun ruudukko on täynnä, se häviää. Tottakai, sehän on koko homman idea.



BlockOutia joutuu jonkin aikaa opettelemaan, ennen kuin palasten sopivuuden pystyy hahmottamaan oikein. Apuna paikalleen asettelemisessa ovat vaakalinjat, jotka johtavat sinne tunnelin päähän.

Flat Fun -asennossa pelin oppii riippuvuutta aiheuttavan nopeasti, sillä käytössä

on vain litteitä palasia. Out of Control on yli kolminekymmenine paloineen kaamea ja 3-D-mania on edellisten välimuoto. Kolmiulotteiset palaset ovat ties minkä mallisia, sinne tänne sojottavia ulokkeita on mahdoton hallita ainakaan ihan heti. Onneksi pelissä on harjoittelumoodi.

BlockOutissa ei ole laskuria, joka laskisi montako täyttä ruudukkoa on saanut aikaan. Harmi, sillä ainakin Tetriksessä se on huomattavasti tärkeämpi tieto kuin epämääräisesti syntyvät pisteet.

Eri optioita löytyy vaikka mihin. Jos haluaa nopeuttaa peliä entisestäänkin voi ruudukkoa siirtää lähemmäksi. Tai muuttaa pohjan kokoa. Tai pistää palaset putoilemaan itsestään hirmuista vauhtia. Jokaiselle variaatiolle on oma high-score-taulukkonsa, joka pitää pisteet pysyvästi tallessa.

Pelattavuudeltaan BlockOut on hyvä ja grafiikka sopivaa. Palojen pyöritys sujuu parhaiten näppäimillä, sillä hiirtä voi käyttää vain liikutteluun, ei pyörittelyyn. Palat töksähtävät paikoilleen ääniefektin myötä.

Ei kannata aloittaa pelaamista kovin myöhään illalla. Saattaa mennä aamuun.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**79**
Äänet:	**60**
Pelattavuus:	**89**
Vetovoima:	**96**
Yleisarvosana:	**93**



Tuija Linden

Avesoft — Amiga

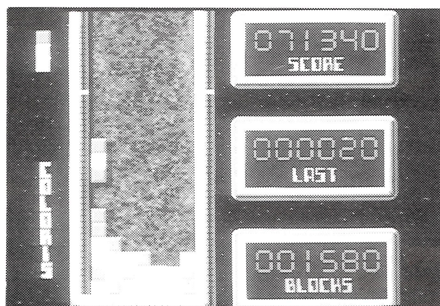
Coloris

Avesoftin potra ja pontevasti potkiva esikoinen on Tetris-henkinen älypeli. Tetriksen kloonaaminen on vähän uhkarohkeaa harhailua lakituvan liepeillä, mutta Pertti Lehtisen kehittelemä Coloris on siitä mielenkiintoinen rajatapaus, että venäläisen esikuvan peruselementeistä on kehitelty omaperäinen variaatio.

Coloriksessa tiputellaan kolmen palan kokoisia pystypalkkeja 7x14 ruudun kokoiseen laatikkoon, jonka täyttymistä yritetään viivyttää. Kussakin palkin palasista on satunnaisesti jokin viidestä väristä ja niiden järjestystä voi vaihtaa tulitusnäppäimellä.

Tarkoituksena on järjestellä palkit siten, että vierekkäin tai pystyssä on vähintään kolme samanväristä palaa, jolloin ne katoavat. Mitä enemmän paloja onnistuu poistamaan kerralla, sitä paremmin se palkitaan: ruudun alareunasta poistetaan yksi tai useampia rivejä ja lisäksi voi saada "jokerin", jossa kaikkia palat ovat samanvärisiä.

Tikun avulla voi säätää palojen putoamisnopeutta, mikä otetaan huomioon pistetilissä. Seitsemästä jarrutuksesta saa rangaistukseksi pohjaa kohottavan sakkorivin. Tetriksen tyyliin pelin nopeus kiihtyy vähitellen ja lopulta ollaan täydessä paniikissa. Peruspelin lisäksi on valittavana pikapeli, jossa on sadan sekunnin aikaraja ja laatikon pohja kohoaa vääjäämättä.



Selkeän konstailemattomassa grafiikassa on yksi mielenkiintoinen piirre: tulostaulut ja laatikon putkimaiset kehikot näyttävät olevan pari senttiä kohollaan. Parin tunnin tuijotus vain vahvistaa illuusiota. Grafiikkataituri Harri Granholm on luonut kolmiulotteisen vaikutelman pelkästään varjostuksella ja värivalinnoilla.

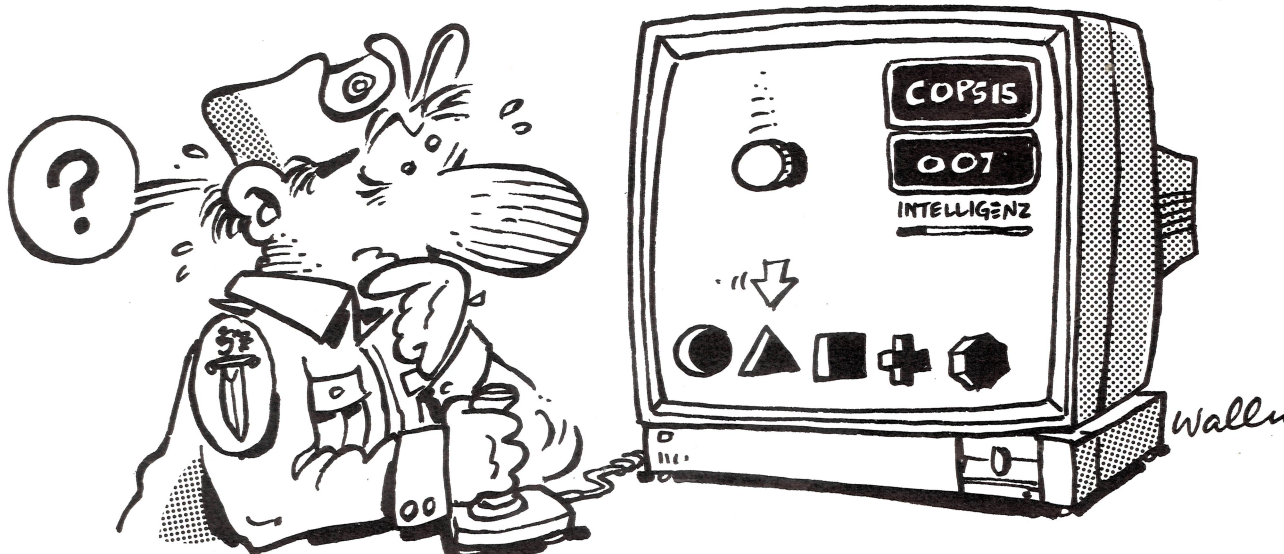
Amigos-tiimin räätälöimä pehmeitä marimba-ääniä käyttävä taustamusiikki luo keskittynyttä tunnelmaa, mutta lyhyyden vuoksi vaikutelma on jankuttava. Kansainvälistä väriä tuo norjalainen alkumusiikki, joka tunnelmoi Alienin tunnusmusiikin sävyisesti.

Poistuvien palojen laskemisessa näyttäisi olevan sellainen pieni kömmähdys, että pitkissä ketjureaktioissa ohjelma ei ota huomioon kaikkia paloja. Loppuuko koneelta sormet kesken, vai mikä on vikana, mutta joka tapauksessa pelaaja saa palkaksi vähemmän jokeribonuksia kuin ohjeet lupaavat.

Tetrismäisillä peleillä on lähes yliluonnollinen kyky vangita mielenkiinto tuntikausiksi. Turha yrittääkään pohtia syitä. Tyydytään toteamukseen, että Coloriksessa kaikki palaset loksahtavat kohdalleen.

Testattu:	**Amiga**
Grafiikka:	**85**
Äänet:	**75**
Pelattavuus:	**87**
Vetovoima:	**92**
Yleisarvosana:	**89**

Jukka Tapanimäki



Konsolipelit

JUKKA TAPANIMÄKI

Nintendo

Super Mario Bros 2

Mikähän on se peli, joka on saavuttanut lähes yhtä paljon kuuluisuutta kuin Pacman ja Space Invaders? Sehän on tietysti Super Mario Bros. Näiden mainioiden italiaanojen elo jatkuu osassa Super Mario Bros 2: Mario Madness.

Pelihahmoksi voi valita Marion tai Luigin, sekä pelin edellisessä osassa vilahtaneen Toadin tai Princessin. Hahmojen ominaisuuksissa on selviä eroja. Mario itse on perusjätkä, kun taas Toad on vikkelä mutta huono hyppäämään, hidasliikkeinen Luigi osaa tehdä komeita loikkia ja Princess pystyy leijumaan paikoillaan pari sekuntia.

Pelissä on seitsemän vaihtelevaa ja kutkuttavasti suunniteltua tasoa. Itse asiassa niitä on 21, sillä jokainen taso on vielä jaettu kolmeen osaan. Peli ei pahemmin toista itseään, sillä tavanomaisen tasohyppelyn lisäksi Mario kiipeilee liaaneissa, matkustaa



lentävällä matolla ja kaivaa hiekkaa erämaassa. Herttaisten mönkiäisten tyrmäämiseen kelpaavat maasta nyhdettävät juurekset. Paremman puutteessa voi hypätä hirviön selkään, kahmaista sen käsivarsille ja viskaista sen lajitovereiden silmille.

Ruohonippuja nyppimällä voi löytää lasiastian, jonka rikkomalla saa ilmestymään oven "kulissien taakse". Jos seisoo oikeassa kohtaa, voi löytää energiaa lisäävän kärpässienen sekä nyppiä maan alta kahmaloittain kolikoita. Rahaa tarvitaan tasojen välissä olevassa hedelmäpelissä, josta voi pienellä onnella voittaa lisää elämiä. Kuvaan kuuluvat myös salaiset oikotiet, pommit, joilla raivataan reittejä kiviseiniin, ja tasojen lopussa odottavat isot ja ilkeät pomot.

Grafiikasta ei ole muuta sanottavaa kuin että Mario on itsensä näköinen ja äärimmäisen tyylitellyt taustat näyttävät täsmälleen siltä, mihin pelikin vihjaa, siis kulisseilta. Musiikki on Nintendolle poikkeuksellista, sillä ääneen on jopa loihdittu kaikua.

Ainoa pikkiriikkinen särö on pelin liian nopea vaikeutuminen. Nimittäin jo jossain kolmannen tason loppupuolella samoja kenttiä joutuu hieromaan turhan pitkään. Joka tapauksessa SMB2 on niin monimuotoinen ja loisteliaasti ideoitu viihdepaketti, että siitä tuskin tasohyppelypeli enää paranee. Tai ehkä sittenkin, sillä SMB3 on kuulemma vieläkin parempi. Mutta se ei ole mikään tekosyy jättää SMB2 väliin.

Grafiikka:	80
Äänet:	84
Pelattavuus:	96
Vetovoima:	93
Yleisarvosana:	**94**

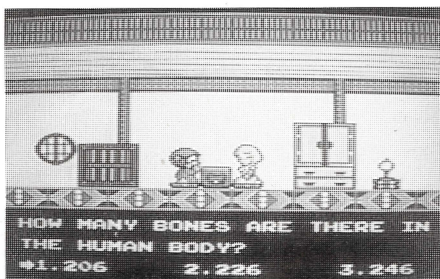


Sega

Alex Kidd High-Tech World

Japanilaisen pikkuprinssin elämä on kovaa. Päästäkseen pelaamaan paikalliseen pelihalliin on ensin selviydyttävä maailmankaikkeuden tylsimmästä seikkailupelistä. Nimittäin Alexin on löydettävä palatsista kartan kahdeksan palasta.

Tämä peli kuuluu ilmeisesti sarjaan "orientoivat opinnot pikkuväelle". Alexin on tehtävä läksyt vastailemalla omituisiin monivalintakysymyksiin ("Mikä on salasana Space Harrierin 15 tasolla?"). Alex ei saa koskea isin tietokoneeseen. Alex ei saa kiipeillä



rikkinäisillä portailla. Alex ei saa pistää päätään pyykkipataan. Jos Alex on tuhma, Alex kuolee. Ja taas peli alkaa alusta.

Kun Alex saa koottua kartan, vuorossa on vaellus metsän halki kohti teknologista onnelaa. Matkalla Alex niittaa epälukuisen määrän ninjamiehiä. Mutta ensimmäinen osa on niin puuduttava ja tylsä, että tuskin joku kuusivuotias kersa jaksaa sitä selvittää. Toisaalta grafiikka on oikein somaa ja herttaista, kuten japanilaiseen tyyliin kuuluu, ja taustalla soi valikoima raivostuttavan pirteitä pimputuksia.

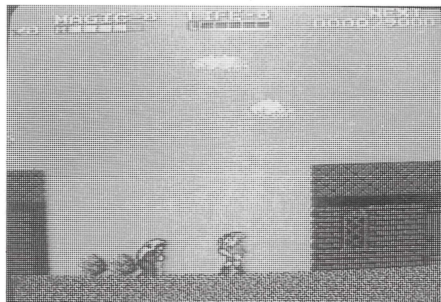
Jos minun mieltäni kysytään, niin Alex Kidd ei sovi suomalaiseen pelimaisemaan. Perheen pikkumarakatit tuskin pysyvät kärryillä ja englantia ymmärtävälle vanhemmalle väelle se on liian suppea.

Grafiikka:	79
Äänet:	69
Pelattavuus:	77
Vetovoima:	60
Yleisarvosana:	**62**



Nintendo

Castlevania



Perinteinen tasohyppely on konsolipelien todellista perusmateriaalia. Castlevaniassa roima sankari tempaisee ruoskan vyöltään ja tunkeutuu synkän linnan uumeniin mitelläkseen ritareiden, lepakoiden ja muiden kammotusten kanssa. Soihtuja sammuttamalla ja tiiliä mäiskimällä löytää sydämiä, joilla saa palautusta uupuneen sankarin vitaliteettiin. Poimittavana on myös tehokkaampia varusteita, kuten lisää vartta piiskaan, piikkinuija ja erilaisia heittoaseita. Tasojen loppuhuipennuksena on tavalliseen tapaan eeppinen taisto isohkon tappokoneen kanssa.

Menestyksen salaisuutena on harkittu eteneminen ja aseiden käytön tarkka ajoittaminen. Sankarin nujertuessa peliä ei ole pakko aloittaa alusta, mikä lisääkin suuresti pelattavuutta, sillä myöhemmät tasot ovat varsin vaikeita. Sekä liikkuminen että aseiden käsittely tuntuu oudon tahmaiselta, mikä saattaa aiheuttaa turhautumista tiukoissa tilanteissa.

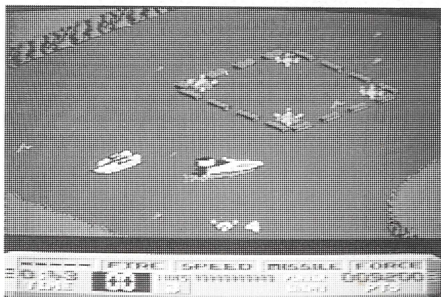
Grafiikka on asiaankuuluvan synkkää, mutta runsaiden yksityiskohtien vuoksi vaikutelma on paikoitellen hieman sekava.

Pienistä moitteista huolimatta Castlevania on toki hyvä peli. Pitkän ruoskan tai piikkinuijan käyttäminen aseena on kiitettävän omaperäinen ja toimiva idea, mutta se onkin ainoa hehkuttelemisen arvoinen yksityiskohta. Valitettavasti Nintendon tasohyppelyissä on pakko käyttää vertailukohtana Super Mario Brossia, joka on kiusallisen ylivoimainen.

Grafiikka:	74
Äänet:	74
Pelattavuus:	84
Vetovoima:	70
Yleisarvosana:	**73**

Nintendo

Cobra Triangle



Cobra Trianglen on tuottanut brittiläinen Rare, jolla on mielenkiintoinen historia. Alunperin firma tunnettiin nimellä Ultimate, mutta kyseinen maineikas pelitalo katosi salaperäisesti, muutti nimensä ja alkoi keskittyä pelikonsoleihin. Aikoinaan Ultimaten tavaramerkkinä oli yläviiston perspektiivin käyttäminen ja myös Rare näyttää mieltyneen samaan tekniikkaan.

CT:n aiheena on pikaveneily, mitä käsitelläänkin todella monelta kantilta. Aluksi pujotellaan leppoisasti jokiuomassa ja ammuskellaan muita veneitä. Puolimatkassa tulee vastaan risteys, jossa voi näppärästi valita seuraavien tasojen järjestyksen. Jatkossa on tarjolla monen moista outoa ja ihmeellistä, kuten hyppyreissä pomppimista, vastavirtaan veneilyä ja tarkkuusammuntaa. Sekaan ängetyt merihirviöiden lahtaamiset ovat ehkä pieni tyylirikko, mutta makunsa kullakin. Alivarusteltuun paattiin on hankittava jatkuvasti parempaa välineistöä, jotta myöhemmillä tasoilla olisi edes jotain mahdollisuuksia.

Yksi omaperäisimmistä lajeista on miinojen hävittäminen, mikä sujuu siten, että pelaaja hinailee miinoja radan toiseen päähän ja samalla tietokoneen ohjaaman vene yrittää kaapata niitä itselleen. Uimareiden suojelemisessa on samantyylinen idea, mutta käännetyllä roolijaolla: tietokoneen veneet yrittävät ryöstää puomien keskellä uiskentelevia ukkeleita pelaajan antaessa suojatulitusta epätoivon vimmalla.

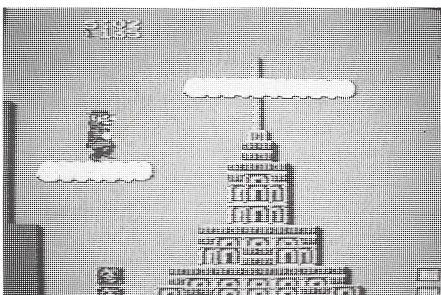
Näin nokkelasti ideoitua peliä voisi ylistää kuuden tunnin maratonpuheen verran, mutta sitten tullaankin vaikeustasoon liittyviin ikuisuuskysymyksiin. Sen vielä jotenkin sulattaa, että tasot vaihtelevat epäloogisesti äärimmäisen vaikeasta pitkästyttävän helppoon. Itse asiassa tällainen ratkaisu tarjoaa tervetulleita hengähdystaukoja pelaajalle. Mutta esimerkiksi kahdeksannelta tasolta löytyvä vesiputousten ylittäminen on niin tarkkaa touhua, että se ei välttämättä ole enää hauskaa.

Pieni turhauttavuus ei onneksi peliä pilaa, sillä siinä on kuitenkin niin paljon hyviä puolia. Ratoja on 25 täysin erilaista, pelattavuus on huolella hiottu ja jopa grafiikassa ja äänissä on paljon näppäriä oivalluksia, jotka luovat viimeistellyn vaikutelman. CT kuuluu niihin peleihin, jotka säännöllisesti kiroaa alimpaan helvettiin, mutta minuutin kuluttua sitä taas pelailee silmät kiiluen.

Grafiikka:	78
Äänet:	82
Pelattavuus:	83
Vetovoima:	88
Yleisarvosana:	**86**

Nintendo

Gumshoe



Gumshoe kuuluu peruskaavasta poikkeavien valopistoolipelien harvalukuiseen joukkoon. Siinä pistoolia käytetään vaihteeksi pelihahmon ohjailuun.

Omia aikojaan eteenpäin skrollaavassa maisemassa käpyttelee gansterin näköinen ukkeli, jota voi hypyttää mielin määrin ympäri ruutua ampumalla sitä persuksiin. Tähän tyyliin lennellen on viihtyisää toimittaa lunnasrahat kidnappaajille ja poimia siinä sivussa punaisia ilmapalloja, jotka ovat edustavinaan ammuksia. Ammuntakalulle riittää töitä myös kohti lentävien viskipullojen ja muun kuolettavan esineistön eliminoinnissa.

Neljään pitkähköön tasoon on mahdutettu katoilla poukkoilua, meressä polskimista ja kaikkea siltä väliltä. Vaikeutta ainakin piisaa, sillä monesti pitää samaan aikaan pompotella sankaria tyhjän päällä ja napsia kohti lentäviä esineitä.

Onneksi pelin voi sovittaa normaalin ihmisen aivokapasiteetille portaattomalla vaikeustason säädöllä, eli pitämällä piippua sentin päässä kuvaruudusta. Pelistä itses-

tään löytyy sellainen aika erikoinen helpotus, että pelaajan mokatessa tietyssä avainkohdassa tasosta jää puolet pois. Kolmas ja ratkaisevin helpotus on mahdollisuus jatkaa peliä, minkä ansiosta lopussa odottavaan mörköön pääseekin tutustumaan melko kivuttomasti.

Ihme kyllä peli imee mukaansa vielä loppukahinan jälkeenkin, joten omalaatuisessa ohjauksessa on poikkeuksellisen paljon viehätysvoimaa.

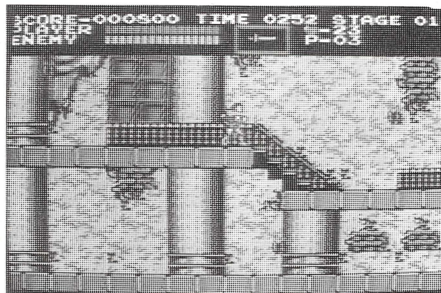
Grafiikka:	72
Äänet:	78
Pelattavuus:	80
Vetovoima:	89
Yleisarvosana:	**84**

Nintendo

The Adventure of Link

The Adventure of Link eli toiselta nimeltään Zelda II on suoraa jatkoa Zeldan legendaan. Juoni satuilee tähän tapaan: prinsessa Zelda vetelee ikiunia temppelin korokkeella ja siihen myös jää, ellei joku onnistu löytämään Suureen Palatsiin kätkettyä Rohkeuden Voimaa. Sankariksi ilmottautuu jälleen Link, mutta ensin hänen on etsittävät kristallit kuudesta pienemmästä palatsista, jotta Suurta Palatsia vartioiva lumous särkyisi.

Zelda II on edeltäjäänsä monimuotoisempi tuote. Suippokorvainen menninkäissankari vipeltää yläperspektiivistä kuvatussa maisemassa, joka vaihtuu sivuttaiseen vieritykseen kylissä, luolissa ja palatseissa. Jos poikkeaa tieltä, niin voi saada kimppuunsa Ganonin sitkeitä kannattajia. Tällöin käytetään parin ruudun levyistä sivukuvaa, jonka



näkymä ja mörkökavalkadi vaihtelevat maastotyypin mukaan.

Myös maiseman keskeltä voi löytyä tarkemmin kuvattuja paikkoja, mistä tyypillisenä esimerkkinä ovat hirviöiden kansoittamat sillat. Palatsit ovat niin laajoja monikerroksisia sokkeloita, että itse asiassa ne muodostavat erillisiä alapelejä.

Roolipelimäiseen tyyliin Link muuttuu seikkailun edistyessä voimakkaammaksi ja oppii uusia loitsuja. Menestyksen avaimena ovat keskustelut vastaantulijoiden kanssa ja pelialueen koluaminen viimeistä sopukkaa myöten.

Kokonaisuus on seikkailullinen, mutta pääpaino on itsensä selittävässä miekkailussa ja tasohyppelyssä. Pelissä on kiitettävästi vaihtelevuutta ja loistava pelattavuus, paitsi että paikoitellen vaikeustaso lipsahtaa turhauttavan puolelle. Klassikon ainekset ovat periaatteessa koossa, mutta jokin määrittelemätön tekijä ei minun päässäni loksahtanut kohdalleen. Ehkä se johtui japanilaisille tyypillisestä tavanomaisesta toteutuksesta ja kliseisestä juonesta. TAOL on silti erinomainen peli.

Grafiikka:	77
Äänet:	73
Pelattavuus:	88
Vetovoima:	80
Yleisarvosana:	**85**

Nintendo

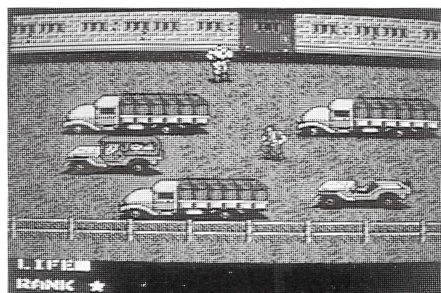
Metal Gear

Kolikkopelifirma Taito taitaa ramboilun taiteen. Metal Gearin juoni on sieltä tavanomaisimmasta päästä, eli yksinäisen kommandon on tunkeuduttava terroristien päämajaan ja tuhottava salainen ase.

Alussa sankari tipautetaan maastoon, missä hän sitten penkoo hölmistyneenä reppuaan, josta ei löydy muuta kuin radiolähetin ja lämpöiset villasukat. Maailman pelastaminen on näköjään pienen budjetin touhua. Siispä ei muu auta kuin pistää maihinnousukenkää toisen eteen ja koluttava maastoa parempien varusteiden toivossa.

Yläviistosta kuvatussa maisema painottuu vahvasti vihreän, ruskean ja harmaan sävyihin, mikä antaa pelille sopivan sotilaallisen ilmeen. Vieritys ei ole käytössä, vaan pelissä edetään ruutu kerrallaan neljässä ilmansuunnassa.

Maastossa ja rakennusten sisällä partioi sotilaita ja sotakoiria, joihin on sovellettu field of vision -systeemiä, eli ne hyökkäävät



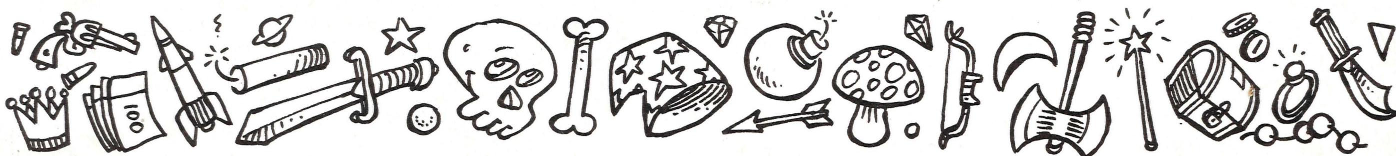
vain jos pelaaja hiippailee näkökenttään. Aluksi puolustuksena ovat pelkät nyrkit, mutta rakennuksista ja kuorma-autoista voi löytää esimerkiksi Ingram-konepistoolin, raketinheittimen ja muovirājähteitä. Hankittavana on muutakin varustusta, kuten ruoka-annoksia ja kiikarit, joiden avulla voi tutustua ympäristöön yhden kuvaruudun säteellä.

Ulkoalue on jaettu osiin, joiden välillä voi salakuljettaa itseään loikkaamalla sopivan kuorma-auton takakonttiin. Mielenkiintoisinta pengottavaa löytyy rakennusten sisältä, mutta siellä voi myös törmätä monenlaisiin ansoihin, kuten infrapunahälyttimiin.

Pelissä on mukava koodisysteemi, jonka avulla saa mukaansa kaikki löytämänsä varusteet, mutta rynnistys on aloitettava alkuruudusta. Pelattavuudessa on sellainen harmillinen töppäys, että jos ohjainta vääntää vähänkin viistoon, ukkeli ei liiku mihinkään. Tästä on seurauksena monta turhaa kuolemaa.

Nopeatempoisista toimintapeleistä pitäville MG saattaa olla pieni pettymys, sillä aluksi se vaikuttaa hidastempoiselta ja tylsältä mätkimispeliltä. Mutta kun sukeltaa pelin syövereihin, se osoittautuu varsin kiinnostavaksi kommandoseikkailuksi.

Grafiikka:	80
Äänet:	68
Pelattavuus:	82
Vetovoima:	88
Yleisarvosana:	**85**



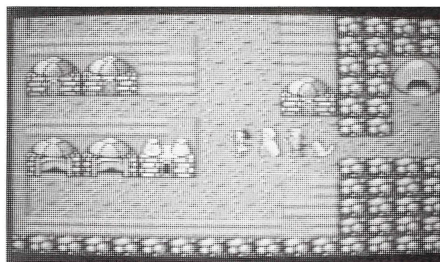
Sega

Phantasy Star

Phantasy Starin sankari ei olekaan tavanomainen öljyisiä lihaksia pullisteleva streroidiveikko, vaan Alis-niminen hento tyttölapsi. Pelin johdannossa tyrannimainen Lassic on murhannut velikullan, joten Alis päättää pistää Algolin valtarakenteet uusiksi.

Pelialueeseen kuuluu kolme planeettaa Algolin tähtiryhmästä: vihreä Palma, joka on Alisin kotiplaneetta, autiomaan peittämä Motavia ja hyisen kylmä Dezoria. Vaellukselle seurueeseen liittyy soturi, velho ja Myau-miminen kissa, joilla kullakin on omat erikoistaitonsa. Roolipelimäiseen tyyliin pelissä on tärkeää keskustella asukkaiden kanssa ja kerätä rahaa ja kokemusta taistelemalla hirviölaumoja vastaan. Hirmujen jättämistä arkuista voi kahmia mesetoja, jotka tuhlataan ruokaan, käyttöesineisiin, parempiin aseisiin ja haarniskoihin.

Grafiikassa on kolmenlaista esitystapaa. Maanpäällisissä jaksoissa on käytetty yläperspektiivistä kuvattua maisemaa, jossa



seurue liikkuu veikeänä letkana. Maanalaisissa tyrmissä vaihdetaan sutjakkaaseen kolmiulotteiseen vieritykseen. Putiikeissa ja taisteluiden aikana ruudussa on staattinen lähikuva. Loitsut, esineet, tilanteen tallennus ja muu vastaava löytyy napin painalluksella esiin ponnahtavasta valikosta.

Tilanteen mukaan vaihtuva musiikki on miellyttävän melodista ja kestää pitkää kuuntelua. Myös grafiikka repii Segasta kaiken irti. Erilaisia hirviötä löytyy loputtomasti ja niiden taidokkaasti piirretyistä pikseleistä pursuaa musertavaa voimaa. Varsinkin tyrmän kattoa hipovat lohikäärmeet ja titaanit saavat heikkohermoisen kirkumaan.

Laadusta kertoo sekin, että tyrmässä kääntyminen on kuvattu sulavasti vierittämällä. Ainoa valittamisen aihe löytyy hirviöiden animaatiosta. Aluksi se on nautinnollista nähtävää, mutta kun kimppuun käy sadannen kerran kuuden zombien jengi, niin saman koreografian katseleminen alkaa lievästi sanottuna tympiä.

Phantasy Starin juoni on jännittävä yhdistelmä ritariajan maailmasta ja modernista tieteiskuvitelmasta. Peli tarjoaa sopivassa tahdissa uusia tutkimattomia paikkoja ja selkeitä välitavoitteita, joten sen parissa aika rientää mukavasti aamuyön tunteina. Uuvuttavia taisteluita on ehkä rahtusen verran liian tiheässä, mutta ei peliin silti kyllästy. Jotain taianomaista vetovoimaa siihen on kätketty.

Grafiikka:	91
Äänet:	89
Pelattavuus:	82
Vetovoima:	93
Yleisarvosana:	**91**



Nintendo

Rad Racer

Musta savu pöllyää ja kuminpalaset sinkoilevat, kun Spiff kiihdyttää ahnaan turpohirviön yli kahdensadan kilometrin tuntivauhtiin. Mutta voi, punapeltinen surmanajaja jäi ihastelemaan omaa suoritustaan ja tekee pientareella pari volttia.

Autopelien ohjelmointi on vaativa tarkkuuslaji, mutta Rad Racer loihtii vanhakantaisista mikropiireistä moitteetonta jälkeä. Tavanomaisen väriraidoitetun suola-aavikon sijaan maasto on tomerasti kumpuilevaa, mutta ei sentään Out Runin tasoista vuoristorataa. Kolmiulotteinen vieritys on sulavaa, mutta tien pientareilla voisi olla muutakin nähtävää kuin pari lyhtypylvästä ja mutkista varoittavia merkkejä.

Auton vaihteisto on automaattinen, joten pelaajan huoleksi jää kaasu, jarru ja turbokytkin. Turbon käyttämisen huomaa paitsi moottorin äänestä, niin myös kuvan lievästä



tärinästä. Vähäinen yksityiskohta, mutta se lisää kummasti vauhdin tuntua.

Pelin erikoisuutena on mahdollisuus käyttää kolmiulotteisia laseja, mutta ikävä kyllä niillä tarkoitetaan värjättyjä muovilinssejä pahvikehyksissä. Sinisenä ja punaisena välkkyvä grafiikka näyttää aivan yhtä sotkuiselta lasien kanssa ja ilman. Edes värien ja kirkkauden säätämisestä ei näyttänyt olevan apua.

Radat noudattavat kolikkopeleistä tuttua kaavaa: alussa on minuutti aikaa ehtiä ensimmäiseen tarkistuspisteeseen, josta saa lisää aikaa, ja niin edelleen. Ratojen armottoman tiukkuuden vastapainona auto rullaa ajan loppuessa vielä pitkään vapaalla ja varsin usein onnistuu hivuttautumaan tarkistuspisteeseen asti. Ensimmäisen radan jälkeen aikarajat tuntuvat muuttuvan hieman lepsummiksi ja tiet mutkikkaamiksi, joten pelin vaikeutuminen on mukavasti tasapainossa.

Rad Racer on vauhdikas ja äärimmäisen pelattava autopeli, joten se kuuluu ehdottomasti Nintendolla pelaavien moduulikirjastoon.

Grafiikka:	86
Äänet:	75
Pelattavuus:	90
Vetovoima:	85
Yleisarvosana:	**87**

Sega

Wonder Boy III: The Dragon's Trap

Jos Nintendon hittihahmo on Mario Bros, niin Segalla se on Wonder Boy. Ja samassa järjestysnumerossakin ollaan, sillä sarjan uusin on Wonder Boy III: The Dragon's Trap.

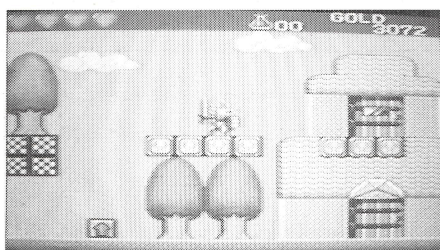
Tarina alkaa siten, että napero saa tehtäväkseen listiä lohikäärmeen. Helppo nakki, mutta hupsista, sankari muuttuu itsekin lohikäärmeeksi. Ihmishahmon palauttavaa ristiä etsiessään sankari joutuu veikeään seikkailuun, jossa riittää muodonmuutoksia. Tulensyöksijästä muututaan seinillä kiipeileväksi hiirimieheksi, piranjaksi, leijonaksi ja haukaksi. Elukoilla on erikoistaitoja, joiden avulla pääsee tutkimaan uusia alueita. Ja tutkittavaa riittää, sillä pelialue rönsyilee joka suuntaan niin hillittömästi, että pelin alaotsikkona voisi olla "kartanpiirtäjä pulassa".

Parempia varusteita saa lyömällä tukun seteleitä röökiä polttelevan possun sorkkaan. Se on nirso asiakkaistaan, joten rahan lisäksi tarvitaan charmikiviä. Karisman lähtötaso riippuu sankarin inkarnaatiosta. Niinpä onkin hieman turhauttavaa, että tarvittavien kivien määrää ei kerrota. Itse asias-

sa on mahdollista missata jokin tärkeä varuste, kun ei viitsi jäädä lypsämään kiviä, vaan kiiruhtaa seuraavaan eläinhahmoon.

Mahdollisuus peliaseman tallennukseen on mainio juttu, mutta se onnistuu vain alueen keskellä olevassa kylässä. Jos siis menee kuolemaan paluuvarpin pientareella, niin edessä on pitkä taival edellisen elämän hautapaikalle.

Grafiikassa ja äänissä on lähinnä pyritty miellyttämään koulunsa aloittaneen kersan esteettistä tajuntaa. Joka tapauksessa hirviöt, animointi ja taustat edustavat naivistisen koulukunnan parempaa puoliskoa.



Pelin vahvin kiinnostusta virittelevä tekijä on sen luonteen täydellinen muuttuminen sankarihahmon myötä. Kaksimegainen moduuli sisältää poikkeuksellisen pelattavan paketin bittiviihdettä, joten tasohyppelyä kannattaville pelinälkäisille segailijoille WBIII on hyvä hankinta.

Grafiikka:	77
Äänet:	79
Pelattavuus:	90
Vetovoima:	88
Yleisarvosana:	**89**

Sega

Wanted

Valopistooli on siitä kiva kapistus, että kuvaruudulla koikkeloivia hahmoja voi lahdata "oikeasti". Segan Wanted tarjoaa aitoa ruudinkatkuista lännenmeininkiä. Vaikka onhan se tahattoman koomista, että aseessa lukee "Light Phaser".

Pelissä asetaidot testataan vaihtelevissa skenaarioissa, joista ensimmäisessä tyhjennetään kaupunki rikollisesta roskaväestä. Sankarihahmo tepastelee pääkatua omia aikojaan ja rei'ittää ikkunoissa kuikuilevia konnia pelaajan määräämään tahtiin. Liipasinsormea on hieman hillittävä, sillä viattomien sivustakatsojien murhaaminen kostetaan tuota pikaa game overilla. Lopuksi on vuorossa aseellinen välikohtaus saluunan edessä, jossa saa tyhjentää koko rullan viskinhuuruisen tappomiehen kylkiluihin.



Toisessa osiossa ratsastetaan myrskytuulen lailla ja vaihteeksi yritetään osua liikkuviin maaleihin. Löytyy myös trikkiammuntaa, jossa pudotellaan purtiloita aitoon Alan Ladd -tyyliin.

Valopistoolipeleissä on yleensä rajoitettu patruunoitten määrää, mutta Wantedissa sankari voi vaikka kirjailla nimensä saluunan seinään, jos kerkiää. Peliin on koottu tasokkaaseen pakettiin kaikki lajityypin peruskliseet, mutta tuskin Wanted yksinään riittää syyksi valopistoolin hankkimiseen.

Grafiikka:	77
Äänet:	74
Pelattavuus:	83
Vetovoima:	78
Yleisarvosana:	**79**

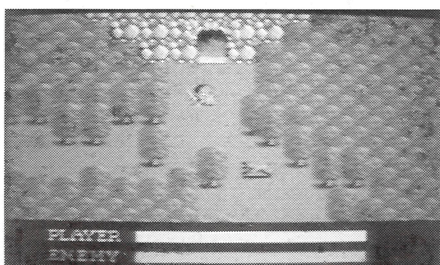
Sega

Y's

Roolipelimäinen Y's toistaa ikuista teemaa mystisen esineen etsinnästä. Tällä kertaa kateissa ovat Y'sin kirjat ja Sir Galahadin haarniskanperijänä on piskuinen Aron. Pimeyden voimia edustaa Dark Dekt, Esterian valtakunnan perivihollinen.

Pelin ensimmäisessä puoliskossa Aron vaeltaa maan päällä ja hankkii aseistusta, kartuttaa tietojaan ja kerää kokemusta örkinlahtauksella. Maanpäällinen alue on aika suppea ja poikkeuksellisen suoraviivaisesti jaoteltu: kaupunki, metsä, kylä ja vuoristo. Innokkaiden kartoittajien kynät saavat käyttöä temppelin ja maanalaisten luolien laajahkoissa sokkeloverkostoissa.

Toisen osan loppukliimaksissa näyttämönä on valtaisa 21-kerroksinen Tuomion Torni, joka vilisee hirviöitä ja ansoja.



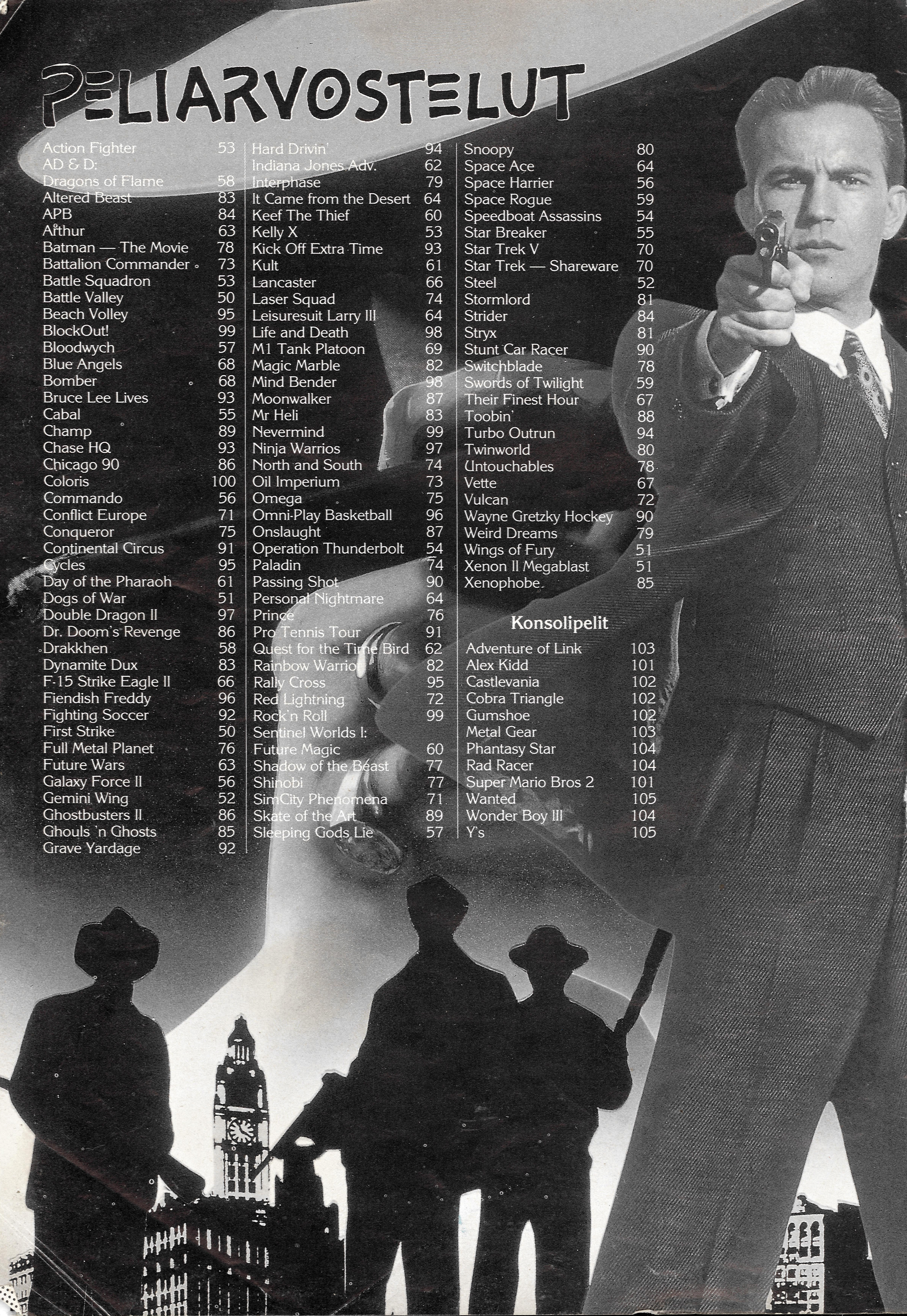
Vierivään maisemaan ripoteltujen hirviöiden teurastaminen käy reaaliajassa pikkuisen Aronin pistäessä pikkuisella miekallaan. Ylhäältä egyptiläisittäin (siis profiilina) kuvatun grafiikan paras oivallus on luolissa, joissa näkyvyys rajoittuu soihdun valaisemaan kehään. Rakennuksissa poiketessaan saa ihastella kauniita sisäkuvia.

Sitten haukkumiset. Ensinnäkin juoni on turhan niukka. Siinä saisi olla enemmän piristäviä sivupolkuja, eikä sellaiseksi oikein riitä se, että löydettyään tytön kadottaman huuliharpun saa palkkioksi musiikkiesityksen. Raivostuttavinta koko pelissä ovat etenemisen keskeyttävät portinvartijahirviöt. Joukossa on pari todella turhauttavaa ilkimystä, joiden listimistä joutuu treenaamaan päivätolkulla.

Y's häviää Phantasy Starille niin pelattavuudessa, grafiikassa kuin musiikissakin, mutta vain niukasti. Jos selviää epäreiluista hirviöistä ja alkupuoliskosta, jossa peli tuppaa latistumaan puuduttavaksi teurastukseksi, niin pelinautinto on pelastettu.

Grafiikka:	85
Äänet:	87
Pelattavuus:	79
Vetovoima:	89
Yleisarvosana:	**85**





PELIARVOSTELUT

Konsolipelit

Tietokone 90-luvun haasteisiin. Atari STE.

Sisäänrakennettu TV-liitäntä vakiona. Liitäntä tarkalle mustavalkonäytölle ja värimonitorille.

Standardinmukainen RS-232C sarjaliitäntä esim. modeemille.

Liitäntämahdollisuus jopa kuudelle (6) laiteohjaimelle.

Tehokas 32 bittinen Motorola 68000 mikrosuoritin. Nopeus 8MHz.

Blitteri vakiona.

Midi in/out -liitännät vakiona.

Sisäänrakennettu virtalähde.

Graafinen GEM-käyttöliitäntä ja uusi laajennettu 1.6 TOS käyttöjärjestelmä 256 kilotavun ROM:lla.

Atari ST-sarjan laaja sovellusohjelmisto eri käyttötarkoituksiin.

Nopea, kovopohjainen, portaaton ja viiveetön kuvan vieritys. 4096 väriä.

GENLOCK-valmius videokuvan käsittelyyn.

Centronics rinnakkainliitäntä esim. kirjoitinta varten.

Liitännät 8-bitin stereo-PCM äänelle.

Nopea DMA-liitäntä kovalevylle ja laserkirjoittimelle.

Sisäinen 3,5" levykeasema. MS-DOS yhteensopiva.

Ammattilaisen SIMM-muistipiirit. Laajennettavissa helposti aina 4 megatavuun ilman lisäkortteja (Max 16 megatavua).

Hiiri vakiona.

Atarin uudet E-sarjan tietokoneet antavat Sinulle Enemmän. Tässä koneessa on ominaisuuksia vaativallekin käyttäjälle. Voit liittää STE:hesi kovalevyn, laserkirjoittimen, tarkan värimonitorin ja paljon muuta. STE:stä löydät jo vakiona kaikki tärkeimmät liitännät. Et joudu maksamaan ylimääräistä vaikkapa TV-modulaattorista tai MIDI-liitännästä. Samalla vältyt johtospaghetilta pöydälläsi.

Atari E-sarja: Uusi tietokoneperhe 1990-luvulle.

Atari 520STE
1/2 megatavua muistia
4480.-

Atari 1040STE
1 megatavu muistia
5480.-

Monitori on lisävaruste.

ATARI®

Atari Corp:n valtuuttama maahantuoja:

Xcomputer oy

X-Computer Oy, Henry Fordin katu 5 A, 00150 Helsinki, puh. (90) 661 688, telefax (90) 654 730.
Oikeus teknisiin muutoksiin pidätetään.
Tammikuu 1990.

Kutsukortti ilmaispelien maailmaan.

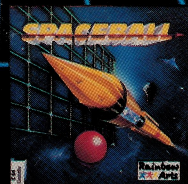
Jälleen Info tarjoaa Sinulle ainutlaatuisen edun: Game Cardin! Keräämällä Game korttiisi 5 ostosmerkintää saat valita runsaasta Top-Game-valikoimasta ilmaisen etupelin itsellesi.

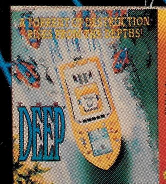
Hanki Sinäkin Game Card, kortti suosittujen tietokonepelien maailmaan! Ilman sitoumuksia.

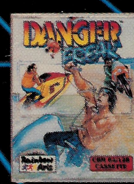


Kysy liittymistarjousta!

AMIGA

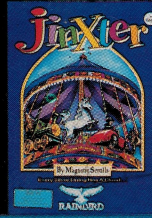

Space Ball

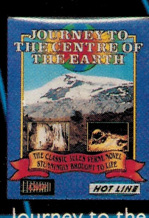

The Deep


Danger Freak


Side Arms

PC

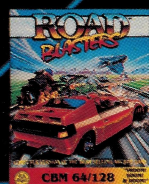

Jinxter

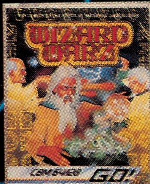

Journey to the Centre of Earth


Joan of Arc


Bad Cat

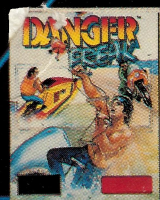
commodore


Roadblasters


Wizard Warz


Thunderblade


Mini Putt

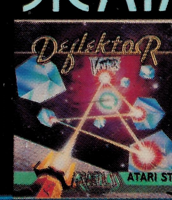

Danger Freak

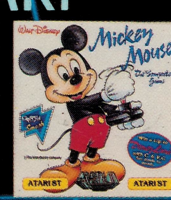

The Train


Space Ball

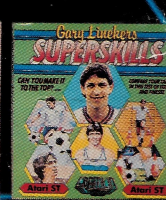

Shackled

ATARI


Deflektor


Mickey Mouse


Technocop


Gary Linekers

INFO

Info Alajärvi Alajärven Kirjakauppa Ky, Kauppakatu 16, 966-22 29. **Info Alavus** Alavuden Kirjakauppa Ky, Kuulantie 3, 965-121 77, 110 51. **Info Hyvinkää** Kirja-Koivisto, Torikatu 2, 914-112 50, 145 44. **Info Hämeenlinna** Hämeenlinnan Kirjakauppa Oy, Sibeliuksenkatu 3, 917 121 717. **Info Imatra** Vuoksen Kirjakauppa Oy, Vuoksenniskantie 72, 954-311 07. **Info Joensuu** Joki-Kirja Oy, Siltakatu 10, 973-122 330. **Info Jämsä** Jämsän Kirjakauppa Ky, Keskuskatu 8, 942-146 42, 2442. **Info Järvenpää** Järvenpään Kirjakulma Ky, Sibeliuksenkatu 29, 90-280 944. **Info Kauhajoki** Kauhajoen Kirjakauppa Ky, Topeeka 48, 963-149 26. **Info Kauhava** Kauhavan Kirjakauppa Ky, Kauppatie, 964-340 069. **Info Kemijärvi** Kemijärven Kirjakauppa Oy, Vapaudenkatu 8, 9692-130 26. **Info Kitee** Kiteen Kirjakauppa Oy, 973-412 144, 411 235. **Info Kokkola** Kokkolan Kirjakauppa Oy, Rantakatu 13, 968-183 11. **Info Kouvola** Kouvolan City-Info Oy, Keskikatu 13, 951-139 00. **Info Kuhmo** Kuhmon Kirjakauppa Ky, Koulukatu 9, 986-500 03. **Info Kurikka** Kurikan Kirjakauppa Ky, Keskuspuistikko 9, 964-503 220. **Info Kuusamo** Koillis-Info Ky, Kitkantie 9, 989-143 91. **Info Kuusankoski** Voikan Kirjakauppa Oy, Kauppa-aukio 1, 951-482 72. **Info Lahti** Lahden Info Aleksi Oy, Aleksanterinkatu 18, 918-523 550. **Info Lapua** Herättäjän Kirjakauppa, 964 388 911. **Info Lieksa** Lieksan Kirjakauppa Oy, Pielisentie 26, 075-211 22. **Info Lohja** Lohjan Kirjakauppa Ky, Laurinkatu 44, 912-241 50. **Info Mikkeli** Mikkelin Kirjakauppa Ky, Porrassalmenkatu 25, 955-164 208, 161 118. **Info Mynämäki** Mynämäen Kirja- ja Paperikauppa Oy, 921-707 018. **Info Mänttä** Mäntän Kirjakauppa Oy, Seppälänpuistotie 2, 934-479 00. **Info Naantali** Kirjakauppa Birgitta Ky, Tullikatu 10, 921-751 644. **Info Pietarsaari** Montinin Kirjakauppa Oy, Kanavapuistikko 16, 967-18012. **Info Pori** Porin Kirjakauppa Oy, Isolinnankatu 24, 939-336 053. **Info Porvoo** Porvoon Kirjakauppa Oy, Lundinkatu 6–8, 915-146 341, 170 106. **Info Raisio** Raision Kirja Ky, Citycenter, 921-781 131. **Info Rauma** Rauman Kirja-Aitta Ky, Valtapörssi, 938-222 244. **Info Riihimäki** Riihimäen Kirjakauppa Ay, Hämeenkatu 25–27, 914 324 39. **Info Savonlinna** Savonlinnan Kirjakauppa Ky, Olavinkatu 45, 957-218 55. **Info Seinäjoki** Seinäjoen Kirjakauppa Oy, Koulukatu 20, 964-131 242, 141 299. **Info Siilinjärvi** Siilinjärven Kirjakauppa, Toritie 4, 971-425 720. **Info Simpele** Simpeleen Kirjakauppa Ky, Roihantie 9, 954-711 13. **Info Sodankylä** Keski-Lapin Kirja Oy, Jäämerentie 54, 9693-213 40. **Info Tampere** Koskikeskuksen Tieto-Info Oy, Koskikeskus LOK 28, 931-134 366. **Info Toijala** Toijalan Kirja-Aitta, Valtatie 5, 937-211 05. **Info Turku** Turun Kansallinen Kirjakauppa Oy, Linnankatu 16, 921-502 444. Turun Kansallinen Kirjakauppa Oy, Hämeenkatu 7, 921-502 444. **Info Uusikaupunki** Kirja-Vakka Ky, Alinenkatu 25, 922-121 50. **Info Vaasa** Montinin Kirjakauppa Oy, Hovioikeudenpuistikko 15, 961-122 500. **Info Valkeakoski** Valkeakosken Kirjakeskus Oy, Kauppatori 3, 937-451 35. **Info Vammala** Tyrvään Kirjakauppa Oy, Marttilankatu 18, 932-439 11. **Info Ylöjärvi** Ylöjärven Kirjakauppa, Mikkolantie 2, 931-480 788. **Info Äänekoski** Äänekosken Kirjakauppa Leikman Ky, Keiteleentie 3, 945-227 11